AÑO 1 // NUMERO7 JUNIO DE 2008

DISTROS PUPPY LINUX 4.0 "DINGO" UN CACHORRO LINUXERO
ENTREVISTA EXCLUSIVA AL EX CEO DE MANDRAKE-MANDRIVA GAËL DUVAL



NUMERO

COMUNIDAD

7

LIBRE



MANDRIVA 2008 SPRING
ANALIZANDO A FONDO MANDRIVA 2008.1

- LABOXPRESS DISTRIBUCIONES LINUX LIVE CD
- LABORATORIO CLONANDO DISCOS CON CLONEZILLA.
- PROGRAMACION GAMBAS EN UNA CLASE!
- SERVIDORES ¿QUÉ ES IPCOP?
- SEGURIDAD, JUEGOS, METODOLOGÍA, NOTICIAS, OPINIÓN, PAGINAS, TRUCOS Y MÁS...



Bienvenidos a TuxInfo “Número 7”. Como todos los meses comienzo agradeciendo a todos ustedes por leernos mes a mes, a los colaboradores ya que sin ellos no se podría tener tanto contenido y de tan buena calidad, a nuestro corrector, y por supuesto a nuestra diseñadora quien intenta poner orden a todo el material y plasmarlo en una revista gratuita de excelente calidad como lo es TuxInfo.

Este mes tenemos dos incorporaciones nuevas, por un lado nuestro traductor oficial el señor Lucas Wells, quien se encargo de realizar una magnífica entrevista a el ex CEO de Mandriva Gael Duval, luego se suma a nuestro plantel un ilustrador el señor Martín Belmonte quien intentará en muchas ocasiones romper con la seriedad de alguna que otra noticia y porque no algún artículo.

Antes de continuar con la introducción en la revista quiero destacar dos cosas, la primera es que en toda su trayectoria Tuxinfo logró un total en sus dos formatos de nada menos que 100278 descargas, así que si me lo permiten “aplausos sincronizados”. Segundo punto que quiero hacer mención y no tiene mucho que ver con ninguna razón de interés económico personal es solamente comentarles que las donaciones están decayendo, siempre tenemos las mismas personas las cuales apoyan al proyecto (las mismas están en cada número ingresados con sus nombres) pero la verdad son pocas, y con el volumen mensual que tenemos superior a las 9000 descargas con que tan solo el 50 % de las descargas aporten 1 dólar vía paypal o vía dineromail podríamos sin lugar a dudas desde la editorial abonar a nuestra diseñadora y nuestros colaboradores como realmente se lo merecen.
Por favor no quiero que se tome a mal este simple comentario, no estoy solicitando donaciones elevadas, tampoco estoy quejándome, para nada, de forma personal lo que espero de la revista es brindar el mejor servicio, y así va a ser siempre que mi salud me lo permita con apoyo o sin el. No es mi intensión lucrar con Tuxinfo, sólo es poder cubrir salarios a gente que se compromete con lo que creo una buena causa (tampoco ellos lo solicitan, es sólo un comentario que deseaba hacerles a todos nuestros lectores).
Bueno listo con todo este tema, comencemos a contar sobre lo que encontrarán en este “Número 7” plagada de páginas.
La nota de tapa fue realizada por el señor Sergio Belkin, y trata de Mandriva 2008 a todo detalle, un segundo informe de OpenOffice, curso de programación en C quinta parte, Gambas en una sola clase, Puppy Linux 4.0, (informe) como clonar discos en Linux con Clonezilla, una completa Comparativa sobre emuladores de Windows Cedga Wine, Wine Doors y Crossover Games, Instalación de aplicaciones en Ubuntu, Que es Ipcop, les explicamos como solucionar el problema de seguridad en OpenSSH sobre Debian, y mucho más.

Los agradecimientos de siempre no podían faltar.
Muchas gracias a todos.

Que la disfruten...

Ariel M. Corgatelli

COLABORADORES

Ariel Corgatelli (director, editor y coordinador)
Claudia A. Juri (marketing, edicion y ventas)
Oscar Reckziegel (el corrector)
Martin Belmonte (El ilustrador)
Lucas Wells (el traductor)
Angel Guadarrama
Claudio de Brasi
Ernesto Vázquez Aguilar
Facundo Arena
Franco Rivero
Guillermo Movia
Marcelo Guazzardo
Matías Gutiérrez
Samuel José Rocha Martos
Jorge E. Huck
William Sandoval
David J. Casco
Rodney Rodríguez López
Pablo Barrera "el otro"
Roberto Allende
Esteban Saavedra

GRACIAS...

TuxInfo Número 6, recibió la colaboración económica desde Paypal/Dineromail de las siguientes personas listadas.

Javier García Argentina
Luis Alberto D'Ardis Argentina
Gerardo Alberto Flores Rodriguez
Leonel Burgos Argentina
Hugo Kamm
Javier García
Gonzalo Andrés Romero
Luis Alberto D'Ardis
Pablo Morales

Donaciones sin tarjeta de crédito

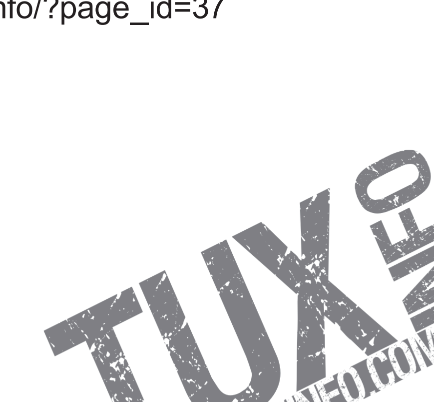
http://www.tuxinfo.com.ar/tuxinfo/?page_id=35

Donaciones con tarjeta de crédito

http://www.tuxinfo.com.ar/tuxinfo/?page_id=37

DISEÑO

Soledad Piscitelli
(ES Design)
Emiliano Piscitelli
(asistente de diseño - ES Design)



CONTACTENOS

Para contactarse con TuxInfo es bien simple, sólo deben enviar a un email a info@tuxinfo.com.ar y si su deseo es colaborar con artículos pueden hacerlo.

FE de ERRATAS "Tuxinfo 6"
En la nota de tapa cuando hablamos de Ezequiel Singer como representante de Opensolaris quien había realizado la cobertura, tenemos que informar que nos equivocamos de nombre, quien realizó la cobertura fue Ezequiel Aranda.


INDICE

Estamos muy orgullosos de compartir con ustedes la nueva incorporación al staff de colaboradores de Tuxinfo, su nombre es Martin Belmonte, es nuestro flamamnte ilustrador y a partir de la número 7, es el encargado de darle vida a nuestra mascota "Tux Forzudo". A lo largo de cada edición van a ir encontrando diferentes ilutraciones, realizadas por él, las cuales son verdaderas "obras de arte digitales".

Bienvenido Martin!!!



Esperamos que les guste la idea tanto como a nosotros.

Cualquier consulta o comentario pueden comunicarse con el al su e-mail: martinbelmonte_64@hotmail.com

CANONICAL PRESENTÓ A UBUNTU NETBOOK REMIX

Canonical la empresa que desarrolla Ubuntu eligió Computex como escenario para presentar oficialmente Ubuntu Netbook Remix. Esta distribución Linux fue especialmente pensada “para una nueva categoría de dispositivos centrados en internet” intenta ser un sistema operativo familiar para cualquier usuario habituado a Ubuntu Desktop, aunque evidentemente incorpora novedades.



Más información
http://www.ubuntu.com/news/netbook-remix

MICROSOFT Y LA TREGUA A XP, SÓLO PARA PORTÁTILES DE BAJO COSTO

Microsoft en un comunicado anunció que Windows XP estará sólo disponible para los portátiles de bajo costo y PCs de escritorio hasta abril del 2010, por la sencilla razón de que Windows Vista necesita de muchos más recursos de hardware.
Y las PCs de escritorio de bajo coste se llamarán Nettops, mientras que los portátiles netbooks… “los clientes socios han dejado claro para nosotros que ellos quieren Windows en su netbooks y nettops. Estamos comprometidos a proporcionar soluciones de Windows para estos dispositivos, ayudando a asegurar una alta calidad”.
Fuente: www.infosertec.com.ar

CON EL PROXIMO LANZAMIENTO DEL FIREFOX 3, LA FUNDACION MOZILLA INTENTARÁ...

Quedar en el libro Guinness de los récords como el programa más descargado en 24 horas. La iniciativa puede seguirse a través del sitio web http://www.spreadfirefox.com/es-ES/worldrecord/ y desde allí mismo podrán comprometerse a descargar Firefox 3 el día fijado para el récord (todavía no hay fecha precisa porque no está definido cuándo será lanzado el producto). Para comprometerse es suficiente con decir el país al cuál pertenecen y, si lo desean, dejar su dirección de correo electrónico para que se les avise el día elegido.

Desde ese mismo sitio puede accederse a www.mozillaparty.com, un lugar donde los usuarios pueden organizar sus propias fiestas para el día del lanzamiento. Si tienen ganas de organizar alguna, busquen primero si no hay otro proyecto activo, y después agreguen la propuesta de fiesta en su ciudad, escuela o trabajo. En Buenos Aires, la Comunidad Argentina de Mozilla (http://www.mozilla-ar.org) está organizando este encuentro http://mozillaparty.com/en-US/events/view/6 con fecha y sede a designar.

Si querés tener una idea de las novedades que traerá Firefox 3 podés ver el número 5 de Tuxinfo, donde realizamos un recorrido por la beta 4.

ALTERNARIA SEMANARIO 50:
APLAUSOS SINCRONIZDOS!!!

Participan: Facundo Arena, Ariel Corgatelli, Demian Alonso, Emiliano Piscitelli, Soledad Piscitelli, William Sandoval, Nahuel Marisi y Franco Rivero.

Finalmente, hemos llegado a los cincuenta episodios de Alternaria Semanario. Cincuenta ocasiones para ponernos en contacto con ustedes y contarles las noticias de tecnología más importantes, desde nuestra propia óptica: un punto de vista independiente e informal.

Para festejarlo, se nos ocurrió que estemos todos juntos; y cuando digo “todos” me refiero a toda la gente que alguna vez participó en el semanario como panelista, y a ustedes. Por eso se nos ocurrió la idea de emitir video en vivo. La tarea no fue fácil, hubo que coordinar horarios, preparar el estudio, configurar muchos programejos y hacer muchas pruebas. ¿El resultado? Totalmente inesperado.

Más de 200 personas en vivo escuchándonos y viendo como grabamos el semanario es, para mi personalmente, un éxito y un logro sin precedentes. Sinceramente no esperaba que tanta gente se pusiera “de acuerdo” a la misma hora para estar en el mismo lugar virtual escuchando como cinco personas festejaban las cincuenta emisiones del podcast.

Por eso, en este festejo de los cincuenta episodios quiero decirles “gracias”. Gracias por estar, por descargarnos semana a semana, por ponerse en contacto con nosotros, por participar, por enviar noticias, por sugerir ideas para mejorar el podcast y por hacer de este humilde proyecto, un suceso cada vez mayor. Hoy, a un año de haber publicado el primer episodio, puedo decir con orgullo que entre todos estamos construyendo uno de los podcasts de tecnología más interesantes y participativos del mundo del habla hispana.

El equipo de Alternaria Semanario en Baker Street Studio, luego de grabar el episodio 50 y comer muchos chocolates para festejar.



Descarga directa del semanario 50
http://blip.tv/file/get/Hfarena-AlternariaSemanario50624.mp3

Video parodia de Alternaria semanario
http://www.youtube.com/watch?v=8XT3sMsxk8U

BALLMER AHORA CONFIRMA NUEVAS NEGOCIACIONES CON YAHOO!

Sigue la novela, esta vez el presidente de Microsoft dijo que las negociaciones continúan; "Hicimos una oferta de compra para acelerar nuestras actividades en Internet. No llegamos a un acuerdo, la retiramos, y ahora discutimos con Yahoo! otras cosas"
"no hemos lanzado una nueva oferta total. No está previsto, aunque nos reservamos el derecho a hacerlo". El interés de Microsoft estaría detrás del servicio de búsquedas de Yahoo! sin lugar a dudas.
Desde el grupo del CEO Yang indicaron que "continúan evaluando una serie de alternativas estratégicas para maximizar el valor de Yahoo!, y seguimos abiertos a completar transacciones que se propongan para mayor beneficio de nuestros accionistas".

Fuente: www.infosertec.com.ar

EXCLUSIVA, TUVE UNA CLASSMATE 2, REVIEW EN VIDEO Y COMPARATIVA ENTRE LAS DOS VERSIONES, DESDE LAS OFICINAS DE PIXART ARGENTINA TUVIMOS ACCESO A LA NUEVA VERSIÓN (PROTOTIPO DE CLASSMATE 2 Y 1.5).

La diferencias fundamentales entre la Classmate 1 y la dos son varias, entre ellas la nueva versión tiene dos tamaños de pantalla, 7 pulgadas y 11 pulgadas, (la versión de 11 pulgadas no estaba todavía cargada para grabar el videopodcast) la versión dos tiene una limitación de 1GB en memoria de disco flash, mientras que la versión 1 tenía 2GB, además es más pequeña, tiene webcam, slot para tarjetas SD y todos sus modelos vienen con el lápiz óptico para escribir en la pantalla (se escribe en un papel y eso mismo lo vemos en la pantalla).
Rxart 3.2 funcionó perfectamente como lo podemos ver en el vídeo podcast al final del post, en tan solo 700 MB tiene todo operativo, una maravilla digna en destacar, ya que openoffice 2.0, KDE 3.5, panel de control, juegos, y todo el software clásico de KDE está presente corriendo sin problemas.



Fuente: www.infosertec.com.ar
Enlace directo a Videpodcast
http://www.infosertec.com.ar/blog/?p=570

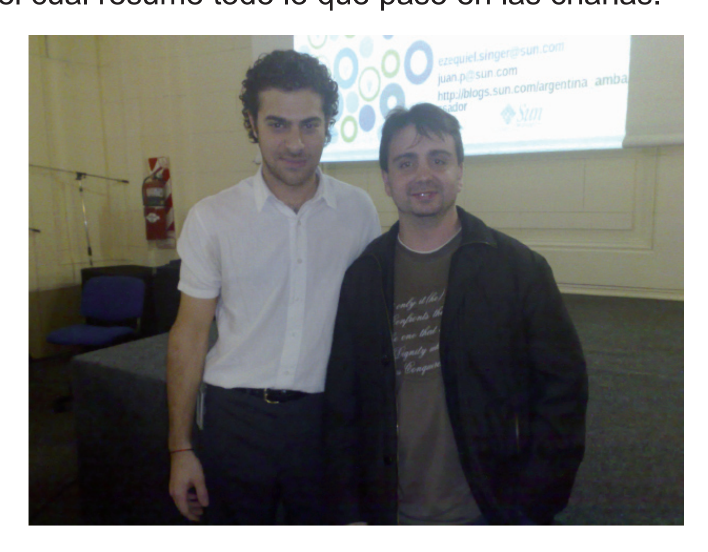
LOS SUDAFRICANOS NO ENTIENDEN DE SOFTWARE OPEN SOURCE , SEGUN MICROSOFT

Jason Matusow, director de estándares corporativos de Microsoft, se explayó con total gusto criticando la adopción del formato de documentos ODF como estándar oficial y en general la apuesta por el software de código abierto en Sudáfrica.
Matusow se atrevió a descalificar las decisiones gubernamentales en torno a la clase de software que deben o no usarse en el país. “Sudáfrica ha tomado una posición muy desafortunada últimamente. El gobierno está tratando de imponer políticamente la adopción de software open-source”. “Pero, el problema más grave para mí es que no están buscando los beneficios reales que puede aportar este tipo de software”...

Fuente: www.infosertec.com.ar
http://www.infosertec.com.ar/blog/?p=551

QUE PUEDO HACER CON OPENSOLARIS? PROYECTO INDIANA, OPENSOLARIS, QUE ES ZFS, DTRACE, SOLARIS Y MAS EN LA PRESENTACION OFICIAL PARA ARGENTINA DE OPENSOLARIS

En el día de ayer 20 de mayo se presentó en la UTN de Buenos Aires la nueva versión de OpenSolaris.
Ezequiel Singer (Campus Ambassador) representante de Sun Microsystems explicó de una forma más que simple las utilidades de OpenSolaris Indiana, funciones de Solaris, contenedores en Opensolaris, filesystem de Opensolaris, licencias y más.
Un video imperdible, el cual resume todo lo que pasó en las charlas.



En esta foto me encuentro con Ezequiel Singer, disertante de SUN sobre el proyecto OpenSolaris.

Más información: http://opensolaris.com
Video e informe
http://www.infosertec.com.ar/blog/?p=546

STEVE BALLMER NO SOLO RECIBIO EL TITULO DE DOCTOR HONORIS CAUSA, ADEMAS HUEVAZOS

El presidente de Microsoft, Steve Ballmer sufrió una “lluvia” de huevos cuando iniciaba su discurso, tras haber recibido el título de doctor “honoris causa” en la Universidad Corvinus de Budapest, según recoge el portal informativo “Index”.
Ballmer, que acababa de empezar su intervención, tuvo que esconderse detrás del estrado para protegerse de su agresor que, al grito de “Microsoft devuelva el dinero de los contribuyentes”, protestaba contra el reciente acuerdo firmado entre esa empresa informática y el gobierno húngaro.



Ilustración: Martin Belmonte

http://www.infosertec.com.ar/blog/?p=540
Juego en Flash sobre los huevazos: http://www.egg-attack.com/

VIDEOPODCAST REVIEW DE FEDORA 9, RECORRIENDO GNOME 2.22 Y KDE 4.0.3

En este vídeo podcast recorro toda la distribución Fedora 9, muestro algunas de sus características, en cada escritorio; tanto GNOME como KDE.
“Fedora 9 es la primer distribución Linux que incorpora KDE 4 de forma nativa”

http://www.infosertec.com.ar/blog/?p=529

EVENTOS PROXIMOS RELACIONADOS AL SOFTWARE LIBRE

2 al 9 de Agosto
DebCamp
Mar del Plata, Buenos Aires
Comunidad Debian
http://debconf8.debconf.org/

10 al 16 de Agosto
DebConf
Mar del Plata, Buenos Aires
Comunidad Debian
http://debconf8.debconf.org/

18 de Agosto
Debian Day
Ciudad de Buenos Aires
Comunidad Debian
http://debconf8.debconf.org/

20, 21 y 22 de Agosto
Jornadas Regionales de Software Libre 2008
Ciudad de Buenos Aires
Cafelug
http://www.jornadasregionales.org

4 de Octubre
III Jornadas Python Santa Fe
Santa Fe
PyAR yLUGLI
http://www.pythonsantafe.com.ar/

David Casco
djcasco@gmail.com

USANDO SOFTWARE LIBRE PARA REPRODUCIÓN MULTIMEDIA

Si hay algo que no podemos negar en el mundo del software libre es la gran cantidad de aplicaciones que disponemos al momento de realizar determinada tarea, si bien tenemos algunas excepciones como el caso de la edición de video, la mayoría de las tareas diarias están bastante más que cubiertas en el mundo GNU. Hoy vamos a ver las principales herramientas para una de las tareas más habituales de cualquier usuario hogareño, la reproducción de video.

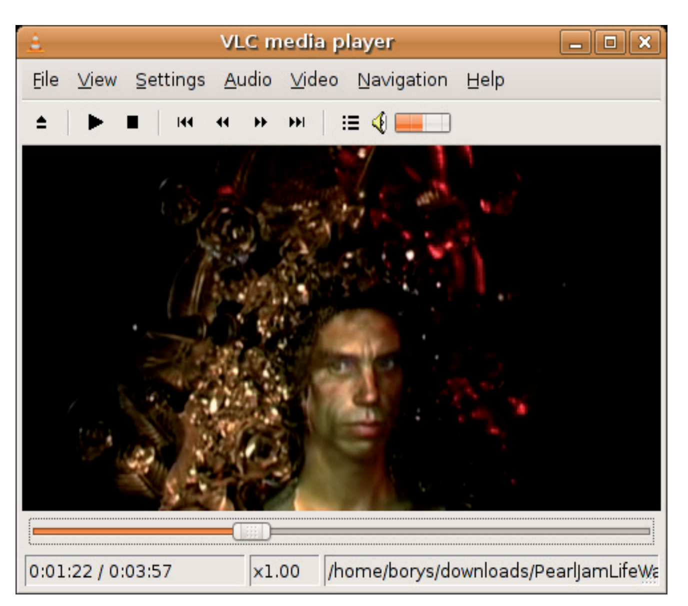
Es muy grato de ver como cada vez tenemos más y más alternativas en lo que a reproducción multimedia se refiere dado que no todos los usuarios tenemos las mismas necesidades, algunos prefieren la facilidad de uso como prioridad, otros la cantidad de opciones. En este número listaremos a los reproductores más utilizados en nuestras plataformas libres y privativas, ya que hay pesos pesados como Mplayer o VLC que son usados por muchos en plataformas Windows o Mac.

1 - MPLAYER

Nobleza obliga, tenemos que comenzar con el que en mi humilde opinión es el “Killer App” del video, Mplayer hace casi cualquier cosa (hará el desayuno también?), este potente reproductor que originalmente fue pensado para el modo consola pero que rápidamente adoptó diferentes frontends para acercarse un poco más a los “consolalérgicos” utiliza diversos codecs y posee infinitas opciones. Otra de las opciones de Mplayer es Mencoder, herramienta de transcodificación de video utilizada por muchos programas gráficos tales como Avidemux, se podría decir que Mplayer es un clásico que aunque tengamos otras soluciones, hay que tenerlo en caso que los otros programas nos dejen “de a pie”



Mplayer reproduciendo el Opening de Final Fantasy VIII, el mejor juego de toda la historia :)



NOMBRE: MPLAYER
LICENCIA: GPL
SITIO: www.mplayerhq.hu

2 - VLC

Video Lan Client (nombre original) es una muy potente aplicación multiplataforma capaz de hacer las tareas más diversas en materia de video, ya que no solo reproduce, sino tambien transcodifica, emite contenido por streaming y es capaz de captar v4l (útil si contamos con una cámara web o una tarjeta de TV), su principal característica es quizás su principal debilidad: las opciones, hay muchas y de todos los colores, tal es así que pueden marear al usuario más novicio. Si buscan una aplicación realmente multiplataforma VLC es la opción ideal, no dejen de probarlo



NOMBRE: VLC
LICENCIA: GPL
SITIO: www.videolan.org

3 – XINE

Este reproductor es sin miedo a equivocarme uno de los más antiguos en nuestro sistema, Xine es capaz de reproducir casi cualquier formato de video, aunque su interfaz es un poco precaria comparada con algunas otras alternativas se destaca su velocidad de reproducción.

Actualmente soporta varias plataformas (Excepto Windows que según el sitio oficial está en progreso a través de CVS), además cabe mencionar que las librerías de Xine son utilizadas por algunos de los mejores reproductores como Amarok entre otros.



Nooo!!! Ballmer en Linux!!! Developers! Developers!

NOMBRE: XINE
LICIENCIA: GPL
SITIO: http://www.xinehq.de/index.php/home

4 – REALPLAYER / HELIX PLAYER

Alguien utiliza RealPlayer? Bueno yo particularmente no (salvo por aquellos episodios de Dragon Ball Z de 30 megas) tanto Helix como Real utilizan el mismo engine (DNA Helix) lo único que Real es propietario y Helix no, personalmente creo que el principal problema de Real en Linux es que no tenemos ni el 10% de las capacidades que posee su versión en Windows dado que en este último poseemos una más que atractiva interfaz y opciones agregadas, como descargar videos flv desde internet. Quizás si la versión de Linux tuviera un poco más de eso la balanza se inclinaría a favor de Real. Es de destacar que Real está más afianzado a las plataformas móviles como Smartphones y PDA'S. Por el lado de Helix podemos mencionar que algunos reproductores antiguamente traían este motor por defecto, aunque actualmente se utiliza Gstreamer, Xine y Mplayer como motor multimedia.



Interfaz de RealPlayer en Linux



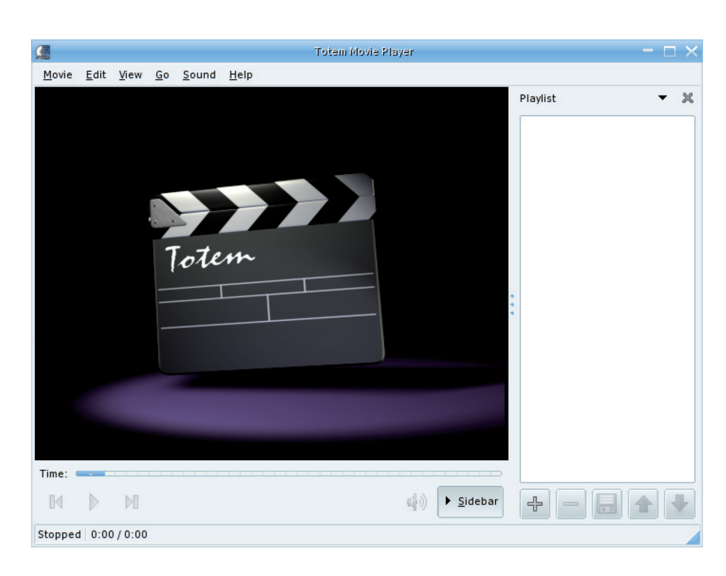
Helix en Linux

La interfaz de Real en Windows sin duda se lleva todos los premios

NOMBRE: REALPLAYER / HELIX PLAYER
LICENCIA: PROPIETARIA / VARIAS
SITIO: http://www.real.com / https://player.helixcommunity.org/

5 – TOTEM

El reproductor por excelencia del Escritorio Gnome y por lo tanto de muchas distros basadas en él como Ubuntu y Fedora. Este sencillo reproductor basado en Gstreamer (aunque podemos descargar el motor Xine) tiene las opciones mínimas necesarias para ver videos aunque en el ámbito de películas se queda un poco corto, eso principalmente por 2 motivos: Las casi nulas opciones en materia de subtitulado y la falta de soporte para dvds comerciales, aunque esto último se soluciona instalando los paquetes de desencriptación de dvd de cada distro. Una de las mejoras en sus últimas versiones ha sido un complemento para ver videos de Youtube, realmente muy apreciada esta opción que funciona a las mil maravillas, inclusive mejor que el plugin de Flash de Firefox, sólo tenemos que activar el complemento y cambiar en la pestaña a Youtube e ingresar el nombre del video que estamos buscando, aquí tendremos también las funcionalidades de videos relacionados al igual que en el sitio oficial.



NOMBRE: TOTEM
LICENCIA: GPL
SITIO: http://www.gnome.org/projects/totem/

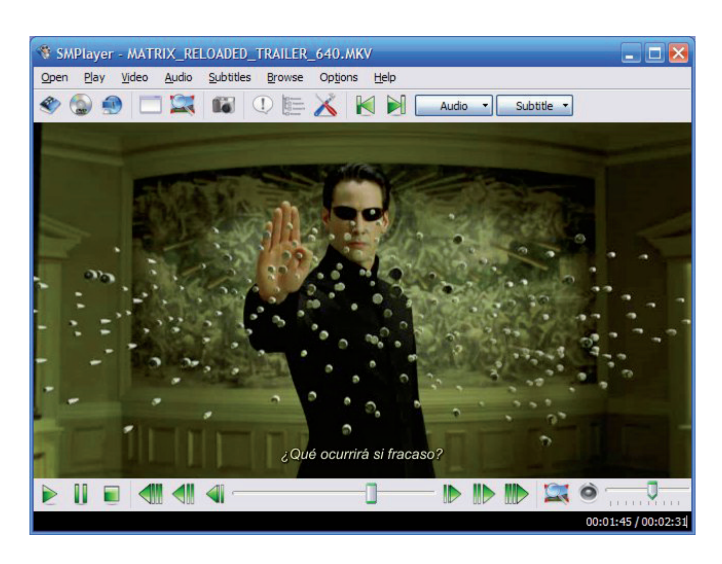
6 – KAFFEINE

Kaffeine es a KDE lo que Totem a Gnome, este programa viene por defecto en el escritorio K desde siempre, aunque ahora en la versión 4 de este popular ambiente de escritorio va a tener que compartir el asiento con DragonPlayer (el nuevo reproductor de video en KDE 4). Basado en Mplayer o Xine, Kaffeine siempre ha pasado medio desapercibido en el mundo linux y no por falta de opciones, ya que este programa permite hasta ver televisión mediante v4l, podemos además reproducir cds de audio y tendremos soporte para dvds y listas de reproducción. Cabe mencionar que se está trabajando arduamente para la versión de KDE 4 de este reproductor que esperemos lo ayude a ganar adeptos.

NOMBRE: KAFFEINE
LICENCIA: GPL
SITIO: http://kaffeine.kde.org/

7 – SMPLAYER

He dejado lo mejor para lo último, si no conocen Smplayer realmente no saben lo que se están perdiendo, esta potentísima frontend para KDE (aunque funciona en otros ambientes y además en Windows) ultiliza Mplayer además de otras librerías como la SSA para mejorar la calidad del subtitulado, sin miedo a equivocarme puedo asegurar que si instalan este software no necesitarán nada más para ver tanto dvds como películas en todos los formatos además de archivos de música digital. Posee una interfaz limpia y adecuada con todo a la mano y además es muy personalizable mediante temas. Una de las opciones quizás más acertadas que tiene es la de poder hacer un ajuste fino de calidad para formatos “extraños” como el h264 por ejemplo (cabe mencionar que VLC también tiene estas opciones) cosas tales como la deshabilitación del filtro de bucle que puede hacer sufrir bastante a nuestra CPU si estamos reproduciendo videos a altas resoluciones y bitrates.



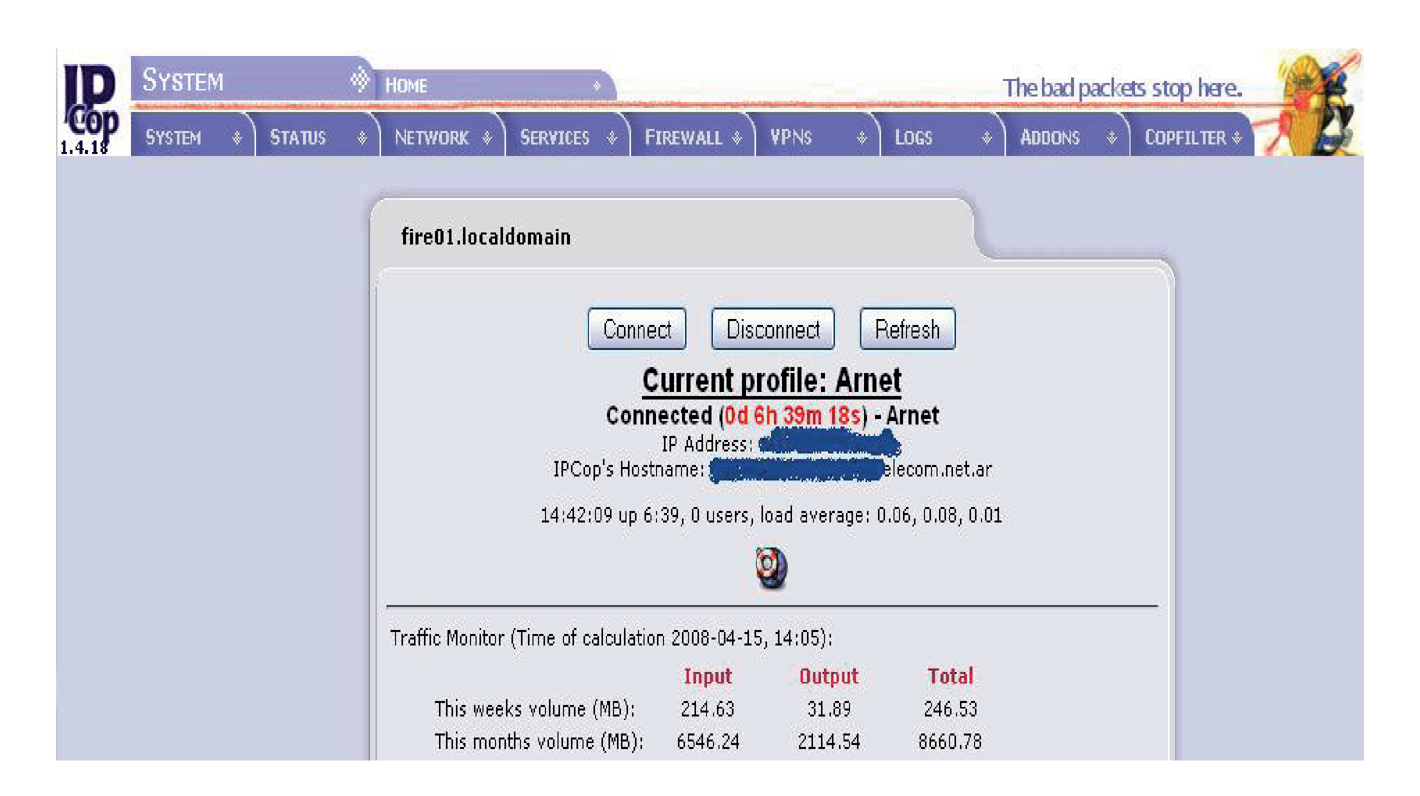
NOMBRE: SMPLAYER
LICENCIA: GPL
SITIO: http://smplayer.sourceforge.net/index.php?tr_lang=es

Acabamos de desmentir el mito de que en Linux no tenemos programas para ver películas, ahora resta que accedan al que les agrade más y empiecen a disfrutar del cine en casa.
Hasta la próxima!!

William Sandoval
will.ddr@gmail.com

¿QUE ES IPCOP?

IPCop es un proyecto GNU/GPL. Se trata de un firewall basado en Linux que nos brinda una interesante gama de posibilidades a la hora de conectar una red local a Internet. La última versión al momento de escribir estas líneas es la 1.4.18. Su interfase de usuario es totalmente web (aunque permite también acceso por SSH) y esta disponible en 32 idiomas.



Pantalla principal de IPCop con algunos agregados

Requiere de un hardware dedicado y permite gestionar el acceso a Internet, la seguridad y la interacción de hasta cuatro redes distintas que, en la jerga del IPCop, se denominan GREEN, BLUE, ORANGE y RED. Las mismas tienen las siguientes características:

GREEN: Esta es la interfase de red de nuestra LAN o red de área local. Aquí es donde conectaremos todos nuestros equipos que necesiten mayor protección, como servidores que no tengan que tener presencia en Internet y puestos de trabajo. Los dispositivos que se encuentren conectados a esta interfase tendrán acceso irrestricto a las interfases RED, BLUE y ORANGE, o sea que podrán salir a Internet (y conectarse a los equipos que se encuentren

en cualquiera de estas otras tres redes) por cualquier puerto, pero a su vez los equipos de la interfase RED (equipos en Internet) no pueden iniciar conexiones a ningún equipo que se encuentre en las interfases GREEN, BLUE y ORANGE. En otras palabras, estarán protegidos del exterior, en el sentido que no son accesibles desde Internet.

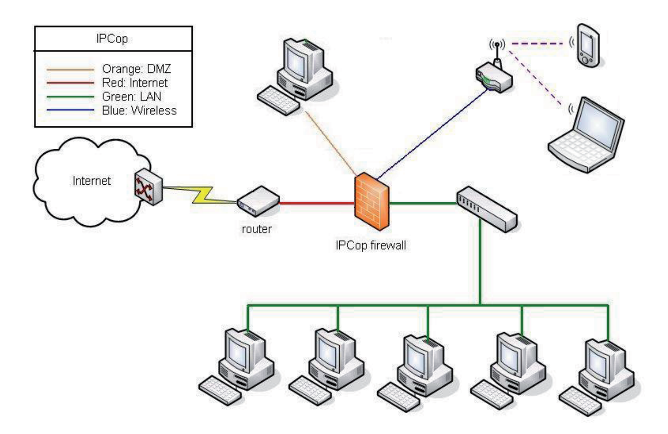
BLUE: Es la interfase que se asigna normalmente para conectar un access point de modo que se puedan conectar dispositivos inalámbricos. De todas maneras sirve para conectar cualquier otra red que se necesite sea esta inalámbrica o no. Los dispositivos que se encuentren en esta red, no podrán iniciar una conexión a los dispositivos que se encuentren en la interfase GREEN, pero salvo esta excepción, contarán con el mismo nivel de acceso y protección que cuentan los dispositivos conectados a la interfase GREEN. No es necesario activar esta interfase en una instalación de IPCop si no se cuenta con más de una red, o no se va a utilizar un router inalámbrico(*).

ORANGE: Esta es la interfase que se utilizará para montar una DMZ o zona desmilitarizada. Principalmente se utiliza para montar servidores web, de correo, de ftp, etc. que deban tener presencia en Internet; o sea que sean accesibles desde Internet, pero que en el caso que se produzca alguna intrusión a algún equipo de esta red, eso no comprometa la seguridad de nuestra red interna (GREEN). Los equipos que formen parte de la red ORANGE no podrán iniciar conexiones a ninguno de los dispositivos que se encuentren en las interfases GREEN y BLUE. No es necesario activar esta interfase en una instalación de IPCop si no se piensa utilizar una DMZ.

RED: Es la interfase de red que nos conectará directamente a nuestro proveedor de Internet. Puede ser una conexión ADSL, cablemodem, una línea dedicada o hasta inclusive un modem telefónico común. Obviamente que por razones de ancho de banda esta última opción es desaconsejable, pero es perfectamente factible tenerla configurada para una contingencia en la cual nuestro proveedor de Internet tenga inconvenientes para brindarnos nuestro vínculo habitual, pero si este operativo el acceso dialup. Cualquier instalación de IPCop contará con esta interfase habilitada. (Soporta tanto dispositivos ethernet como USB)

Como aclaración cabe destacar que los equipos que están en la misma red, ya sea esta GREEN, BLUE u ORANGE, tienen la posiañlbilidad de iniciar conexiones entre ellos.

(*) En el caso de contar con un router wifi, si bien es conveniente, no es obligatorio que este co-



nectado a la interfase blue, ya que se podrá conectar sin problemas a la interfase GREEN.

redes disponibles en IPCop

Las características antes mencionadas de cada interfase son las políticas de seguridad que IPCop implementa por defecto, pero existe la posibilidad de realizar modificaciones a estas políticas para adaptarlas a las necesidades que tengamos mediante las opciones de Port Forwarding y DMZ Pinholes.
Estas cuatro posibles redes no son más que cuatro placas de red en la misma PC. No es necesario utilizar las cuatro, sino que se puede configurar de diferentes maneras dependiendo de las necesidades que tengamos.
En la interfase RED estará conectado nuestro router o modem de acceso a Internet (ADSL, cablemodem, etc.), y en las otras tres interfases puede montarse un switch si hace falta conectar más de un equipo en alguna de ellas.

Funcionalidades

IPCop brinda una amplia gama de funcionalidades que van más allá de las que ofr ecen algunos firewalls comerciales. Sin pretender explicar cada una de ellas y solo a modo de enumeración, tenemos:

» Acceso seguro por SSL a la interfase de administración web
» DHCP cliente / servidor
» DNS dinámico
» Lista de hosts seteable desde la interfase web
» HTTP / FTP proxy (squid)
» IDS (snort) en todas las interfases
» Log local o remoto
» NTP cliente / servidor
» servidor SSH (PSK o con password)
» Traffic shaping (en la interfase RED)
» “Statefull” Firewall
» Módulos “nat helper” para h323, irc, mms, pptp, proto-gre, quake3
» Port forwarding (redireccionamiento de puertos)
» DMZ pin holes
» Activar o desactivar ping en todas las interfases
» VPN (IPSEC)
» Gráficos de monitoreo de CPU, RAM, swap, HD, tráfico de RED, etc.

Hardware Soportado

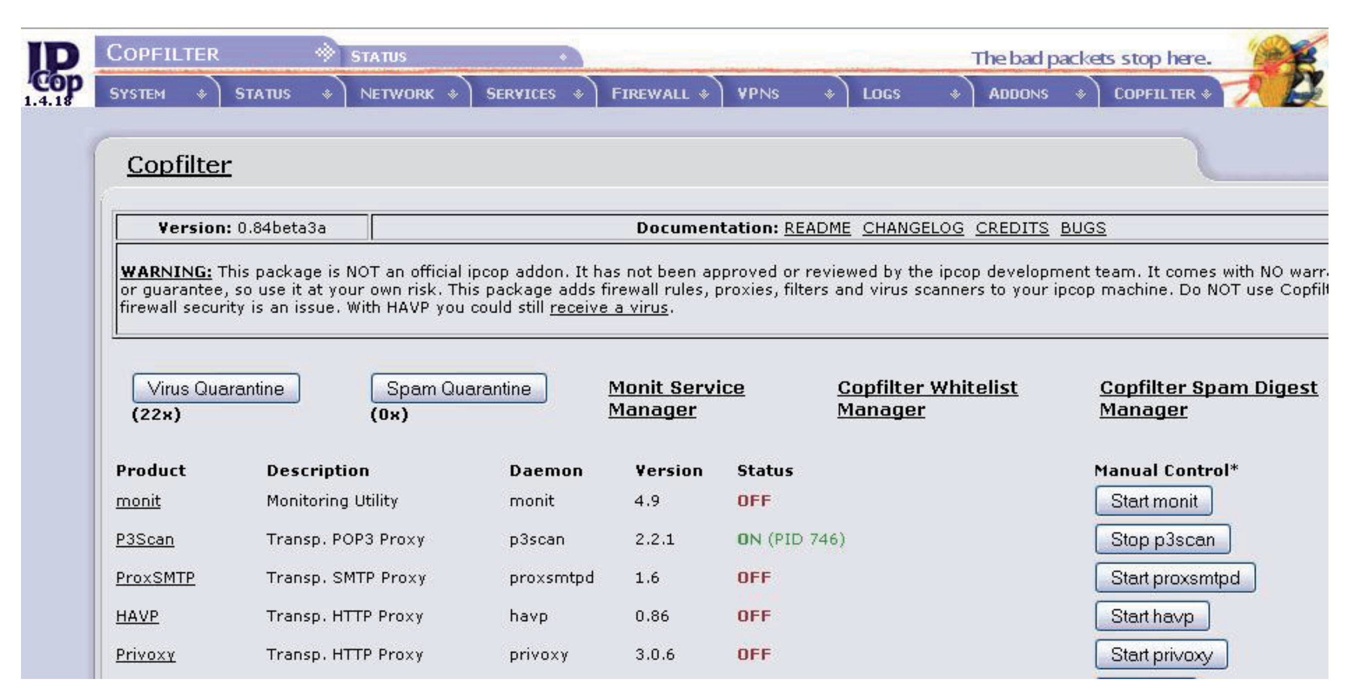
Las características generales en cuanto al hardware soportado son las siguientes:
» Arquitecturas: i386 y Alpha (PPC y Sparc están planeadas para versiones futuras)
» Memoria: de 12MB a 4GBDiscos: IDE, SCSI y SATA, soporta configuraciones con RAID. También soporta dispositivos flash.
» Placas de red: ISA/PCI (las soportadas por el kernel de Linux 2.4)
» CPU: Disponibilidad de kernel SMP para CPUs multicore
» Dándole nuevas funciones a IPCop: Los Addons

Dándole nuevas funciones a IPCop: Los Addons

Existen varios desarrolladores (sin vinculación con el equipo de desarrollo de IPCop) que han desarrollado paquetes con funcionalidad adicional, que se denominan addons, Estos permiten una amplia gama de funcionalidades no incluidas originalmente en el producto. De la gran variedad de addons disponibles vamos a ver a modo de ejemplo las siguientes:

Copfilter:

Se trata de un excelente addon que en términos generales podemos decir que permite integrar a IPCop funciones de antivirus y antispam. Para ello se vale de paquetes de software antivirus como ClamAV (se le puede agregar también F-Prot y AVG), y SpamAssasin para el caso del antispam. Integra también numeros.

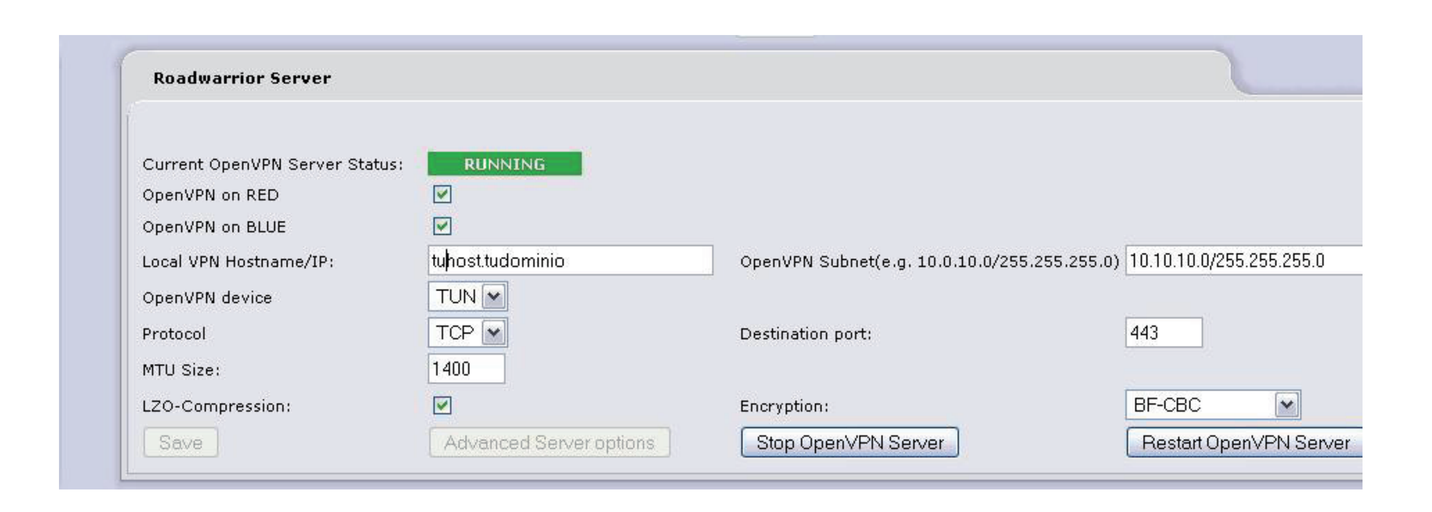


Parte de la pantalla de configuración para Copfilter

Zerina:

Si bien IPCop nos permite trabajar con una VPN por medio de IPSEC, este excelente addon nos da la posibilidad de agregar además OpenVPN. De esta manera es posible tener un excelente y robusto entorno de trabajo remoto accediendo por cualquiera de estas dos alternativas de VPNs, que permiten que trabajemos en cualquiera de los equipos internos de nuestra red tal como si estuviéramos dentro de nuestra red GREEN, pero trabajando tanto desde la red BLUE como la RED.

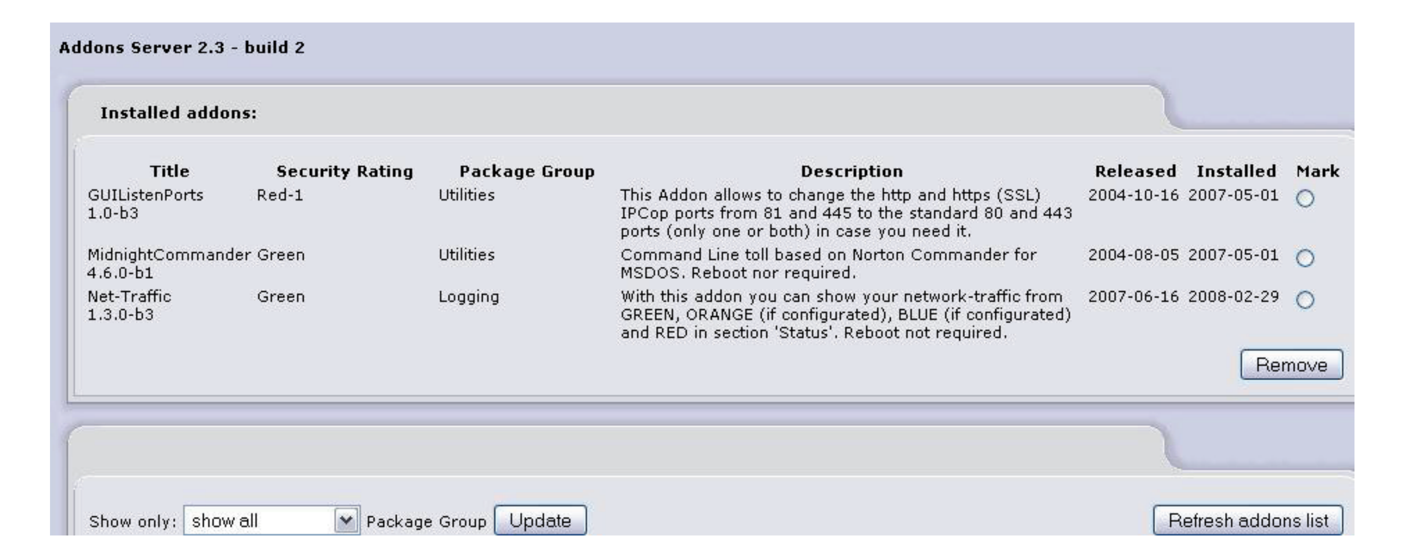
Parte de la pantalla de configuración para Zerina



Addon Server:

Finalmente este addon es en realidad un servidor de addons que permite instalar en forma simple y desde la interfase de administración web una variada lista de addons de diverso tipo para controlar el acceso desde la red GREEN hacia las oras tres, control horario de acceso a Internet, control de tráfico de cada red, mayor nivel de filtrado del tráfico, y un largo etcétera.

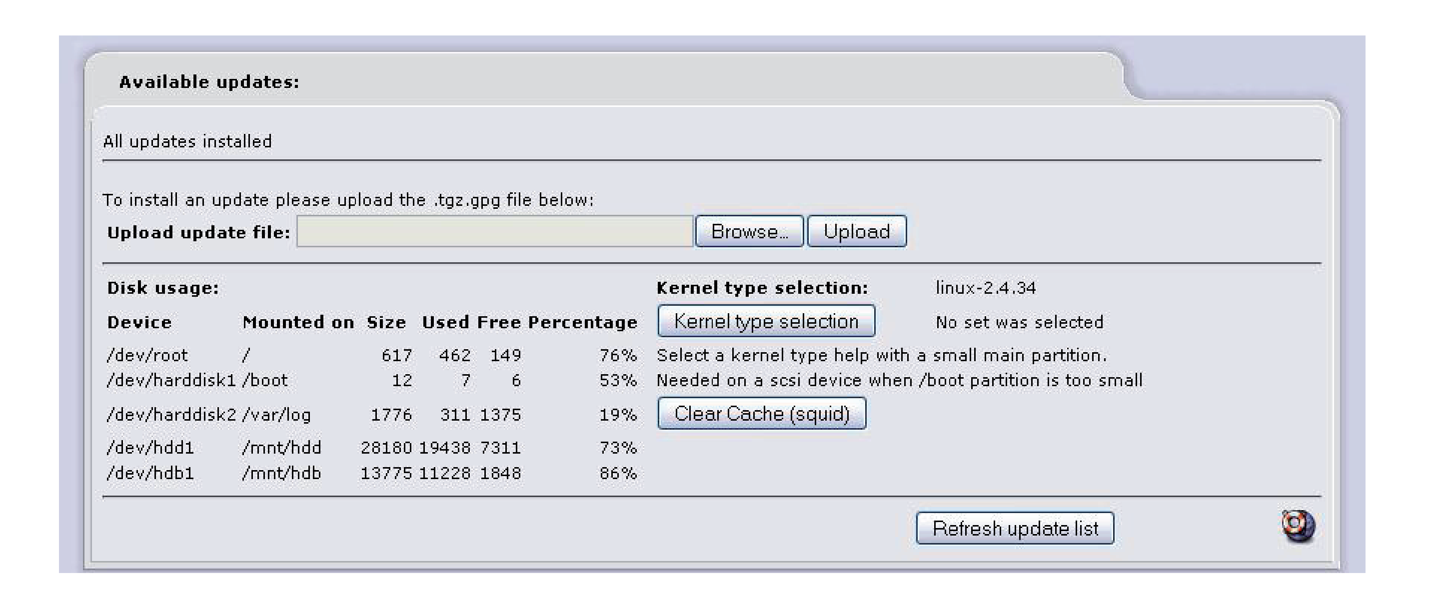
Parte de la pantalla de configuración para Addon Server



Actualizaciones:

Otro punto importante es la facilidad de actualización que nos brinda, por la cual el propio IPCop nos avisará en la pantalla principal de su interfase web, si hay actualizaciones disponibles, las cuales bastará con descargar a una PC y luego hacer el correspondiente upload de la misma para que se instale.

Parte de la pantalla de updates



Cabe destacar que debido a que los addons no están oficialmente soportados, no es inusual que una actualización haga desaparecer algún Addon o algún punto de menú del mismo, por lo que debemos prestar especial atención a las actualizaciones si es que hemos instalado algún addon a nuestro IPCop.

Instalación.

Respecto al hardware necesario para su instalación, se podría decir que corre en casi cualquier equipo que hoy tengamos disponible, ya que un Pentium con 32MB de RAM y unos cuantos cientos de MB en disco son más que suficientes para correr IPCop sin problemas. (En realidad también puede correr con un hardware inferior).
De todas formas si queremos instalar algún addon, sería mejor que utilicemos hardware más moderno, cuanto más potente mejor sobre todo para que pueda correr sin problemas un addon como Copfilter que consume bastantes recursos de memoria y CPU.

No vamos a ver en detalle el proceso de instalación ya que esta claramente explicada en las instrucciones que se brindan en la documentación de IPCop, pero a modo de introducción el proceso es básicamente el siguiente:

Luego de bootear con el CD de instalación, deberemos seleccionar un lenguaje, elegir el medio de instalación que utilizaremos (por.ej. CD) y seleccionar los drivers de las placas de red que obviamente ya deberemos tener instaladas en el equipo antes de comenzar.

Para esto tenemos la opción de “probe” que intentará seleccionar el driver adecuado para nuestras placas de red. Luego deberemos ingresar los datos de nuestra red GREEN (dirección IP y máscara de red).

Después de esto, IPCop dará formato al disco rígido y se instalará. Finalizado este paso, nos pedirá que reiniciemos el equipo para luego proceder a hacer el setup inicial, donde debere-

mos seleccionar tipo de teclado, zona horaria, el nombre de host y el del dominio.

Luego deberemos elegir la configuración de la red, esto implica elegir (en base a las placas de red que ya tengamos instaladas) la combinación de GREEN, BLUE, ORANGE y RED que necesitemos.
Configuraremos entonces las redes faltantes (recordemos que ya hemos configurado la GREEN) comenzando por la RED, donde seleccionaremos el tipo de conexión a Internet que tenemos.(estático, DHCP, PPPoE o PPTP) y algunos detalles más que dependen del mismo.
Ahora nos solicitará el password inicial para el usuario admin., que es el usuario que utilizaremos para administrar el IPCop por medio de la interfase web, y también la clave del usuario root que usaremos si nos conectamos por ssh.
Luego deberemos reiniciar nuevamente y ya estaremos en condiciones de acceder desde un navegador web desde cualquier PC de la red GREEN. Solo tenemos que colocar la dirección IP que le hayamos asignado (la IP que le asignamos a la red GREEN) en la barra de direcciones del navegador, y a partir de ahí solo tendremos que configurar nuestra conexión a Internet y voila!, ya estará listo para funcionar.
Cuando intentemos esto último, primero solicitará que nos identifiquemos, por lo que deberemos acceder con el usuario admin y su correspondiente clave a la opción Dialup del menú Network.

Conclusion

IPCop es una excelente opción para brindar un muy buen nivel de seguridad y flexibilidad para instalaciones SOHO (Small Office Home Office). Existen algunas otras opciones, algunas con características más avanzadas, pero para las necesidades más frecuentes de una instalación chica o mediana, IPCop resulta una de las propuestas más acertadas.

Samuel Rocha

samjose87@gmail.com



PUPPY LINUX 4.0 "DINGO" UN CACHORRO LINUXERO



Pues en esta ocasión vamos a hacer un pequeño laboratorio sobre una de las distribuciones GNU/Linux minimalistas que esta llamando mucho la atención por que cuenta con características bastante importantes que nos pueden ayudar mucho a la hora de administrar o incluso recupe rar nuestro sistema.



Puppy Linux es una distribución que puede ser instalada en un CD (funcionando como Live-CD) o en una memoria USB permitiendo a los usuarios tener su propio sistema minimalista portado a todas partes. Consiste en un auto ejecutable con entornos de ventanas y programas que permiten que se lleven a cabo las tareas más básicas que suelen hacerse en una computadora ya que cuenta con programas para conectarse a Internet, para chatear y para la edición de video y audio. Una de las principales y más importantes características de Puppy es que puede correr en máquinas con hasta 64MB de memoria RAM pero el hecho que ya no

se fabriquen computadoras con esta cantidad de RAM no significa que no existan, así que si tú, amigo lector, tienes alguna computadora o algún hardware tirado por ahí, pues quítale el polvo porque te darás cuenta que todavía tiene mucho jugo que sacarle.

```
Puppy Dingo 4.00

Just wait 5 seconds for normal startup!

Or, if you need particular boot options, type puppy then a space,
then each boot option. Some boot options:

acpi=off      Default on for PCs >2001, may give boot/shutdown probs.
loglevel=<n>  Bootup verbosity. 7 is high verbosity for debugging.
pfix=ram      Run Puppy totally in RAM ignore saved sessions,
pfix=<n>      number of saved sessions to ignore (multisession-CD),
pfix=nox      commandline only, do not start X,
pfix=noram    do not copy pup_xxx.sfs to ram (useful 256MB PCs only),
pfix=clean    file cleanup (simulate version upgrade),
pfix=purge    more radical file cleanup (to fix broken system),
pfix=rdsh     for developers only (initramfs shell).

Examples:
puppy acpi=off pfix=2       Ignore ACPI, blacklist last 2 saved sessions.
puppy pfix=nox,ram          Run in RAM, do not start X.

boot: _
```

Pero bueno vayamos a lo bueno, esto que vemos aquí es la primera ventana que nosotros veremos al insertar nuestro CD o nuestra USB en la computadora y arrancar con ella, en esta parte tenemos opciones de booteo las cuales podemos utilizar para que se adapten a nuestras necesidades. Como ya sabemos existen varias alternativas muy ligeras que podemos utilizar como distribuciones portables, sin embargo lo que caracteriza a Puppy Linux de las demás distribuciones son los siguientes aspectos:

1.- Tiene la habilidad para funcionar enteramente sobre la memoria RAM, haciéndola una distribución muy rápida y relevante para pequeños clientes como la famosas ASUS EeePC.

2.- Requiere de muy pocos requerimientos mínimos en el sistema, haciendo que trabaje maravillosamente en viejas Pentium’s con 32Mb de memoria RAM.

3.- Es capaz de bootear en 60 segundos.

Pero lo que casualmente piensan las personas es (y más las que no están informadas) que las distribuciones ligeras y pequeñas como Puppy no pueden ser capaces de sacarnos de un apuro o de trabajar en la computadora como Dios manda, no hay nada que esté más errado que esto puesto que si bien es cierto que Puppy es una distribución pequeña (la imagen pesa 80MB) nos ofrece un amplio rango de aplicaciones las cuales estamos acostumbrados a utilizar como por ejemplo:

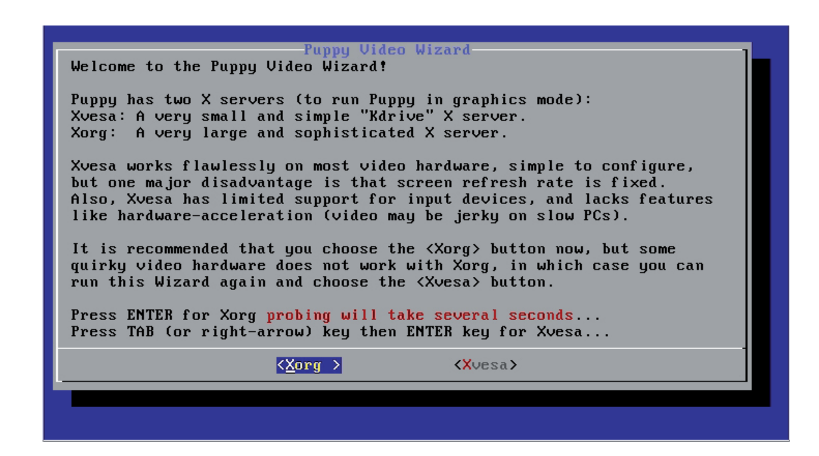
1.- Procesadores de texto.

2.- Navegadores de Internet.

3.- Juegos

4.- Editores de imágenes.

Entre otras, ahora que si creen que esto no es suficiente, también cuenta con un instalador de software que sería el equivalente al gestor de paquetes de Synaptic en Ubuntu o en cualquier distribución basada en Debian. En cuanto a Hardware la detección fue perfecta, si bien es cierto que este laboratorio lo hice desde una máquina virtual también estuve jugando con la distribución en mi computadora y no tuve ningún problema de detección.



Después de darle un boot normal a las opciones (solo tecleando la tecla Entrar o dejando que pasen los segundos) se procede a la detección y configuración del ambiente gráfico, eso puede hacerse con Xorg o con Xvesa pero como vemos en la ventana algunos hardware no trabajan muy bien sobre Xorg como fue mi caso, así que tuve que utilizar Xvesa para este laboratorio.



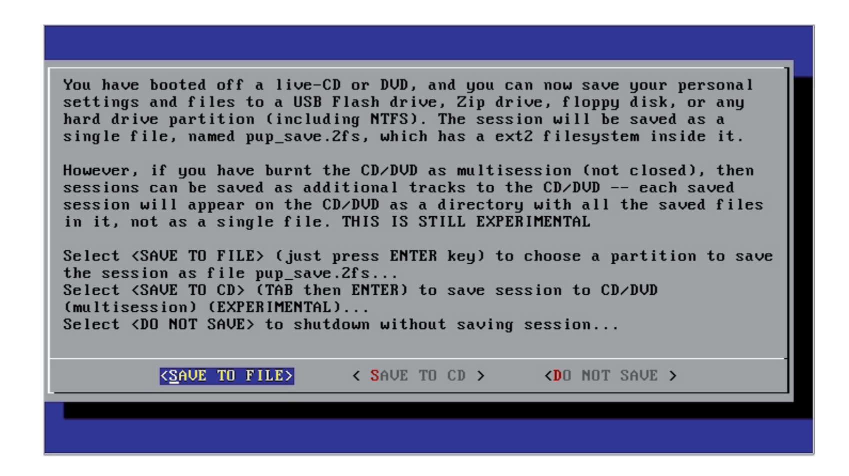
Otra de las cosas que me gustaron mucho fue la cantidad de información que existe en la página oficial de Puppy Linux (http://puppylinux.org/) la cual está disponible en varios idiomas

y en donde podemos resolver nuestras dudas. Con esto se demuestra que no porque una distribución sea ligera tenga que ser tomada a la ligera, Puppy a pesar de ser un “cachorrito” nos ofrece documentación completamente en español detallada con imágenes en donde se nos explica diferentes pasos de la configuración e instalación, y es por esta misma razón que decidí omitir los pasos de instalación y sólo dedicarme a darles un análisis sobre este cachorrito, en realidad son dos razones:

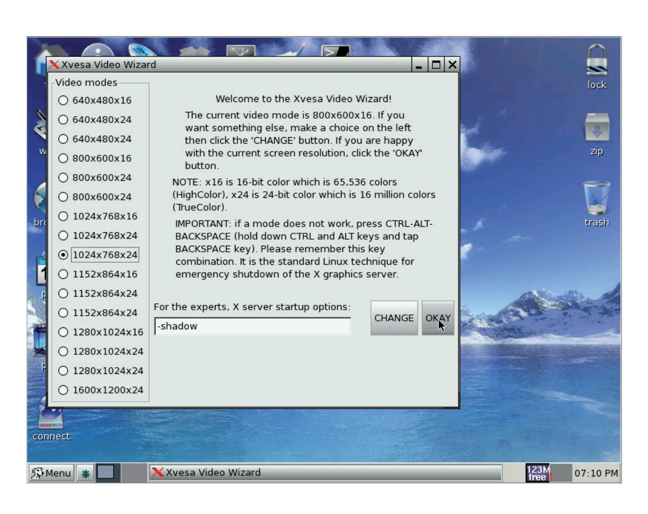
1.- Al ser una distribución hecha para ser potable es muy probable que el 90% de las veces que la utilicemos sea para usarla como LiveCD y no para instalarla en el disco duro.

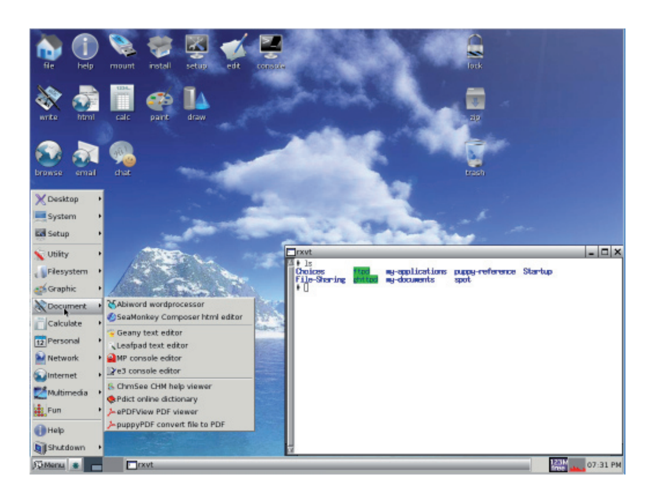
2.- En la página oficial podremos encontrar un EXCELENTE tutorial de instalación en ESPAÑOL que nos va guiando paso a paso y con imágenes durante la instalación, esto lo podrán encontrar en: http://puppylinux.org/manuals/puppy-301/espanol/como-instalar-puppy/instalacion-frugal-usando-puppy-universal-installer-0

Me dio mucho gusto ver este tipo de ayudas en la página ya que te enseña desde como crear una partición hasta como editar tu GRUB para que la imagen se cargue desde tu disco duro, desde una USB o desde algún otro dispositivo de almacenamiento, y ya que estamos hablando de estas cuestiones es importante señalar también que esta distribución fue una de las primeras en permitir guardar cambios en el propio LiveCD como lo podemos ver en esta imagen:



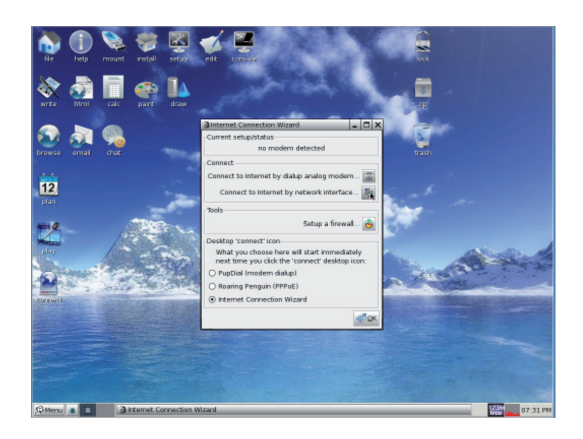
Les explicaré para aquellos que no tengan muy claro esta opción, si nosotros descargamos la imagen de Puppy y la quemamos en un CD o un DVD es posible que nosotros guardemos los cambios en algún medio de almacenamiento como una USB, un dispositivo ZIP, un diskette o una partición del mismo disco duro (incluso si es NTFS) y la sesión será guardada como un archivo llamado pup_save.2fs el cual está construido con el sistema de archivos ext2. Por otro lado si nosotros grabamos el CD o DVD como multisesion (es decir que el disco no esta cerrado) entonces tenemos la opción de que los cambios se guarden en el mismo CD/DVD. ¿Interesante no?





Una vez que seleccionamos la resolución que nos acomode más nos encontraremos como el minimalista, sencillo, bonito y ligero escritorio de Puppy Linux listo para que hagamos con él nuestras tareas más cotidianas. En primera instancia podemos ver que aquí también podemos encontrar nuestras aplicaciones divididas según su categoría, en el caso de los documentos nos encontramos con AbiWord el cual es un procesador de texto, sin embargo, también existe una versión de este sistema llamada Chubby puppy la cual trae incluida la suite de ofimática OpenOffice. También podemos ver la consola rxvt así como también un visor y un convertidor de formatos PDF.

Ahora pasaremos a una cosa muy importante, si bien es cierto que existen manuales muy buenos dentro de la página de Puppy Linux esto no sería de ninguna ayuda si no tenemos una conexión a Internet configurada ¿verdad? Pues en el caso de que no les detecte el Internet automáticamente aquí les explico los pasos de configuración para que puedan acceder a la mega carretera de la información.



En el escritorio podremos encontrar un icono con el nombre de connect, esto es para la configuración de la conexión. Una vez que demos clic en ese icono una ventana nos indicará si tenemos alguna configuración ya preparada, en mi caso cuento con una conexión DSL y quiero configurarla mediante DHCP así que para eso nos vamos a la opción que dice: “Connect to Internet by network interface...” (Obviamente en el caso de que tengamos conexión Dial-Up seleccionamos la primera opción)



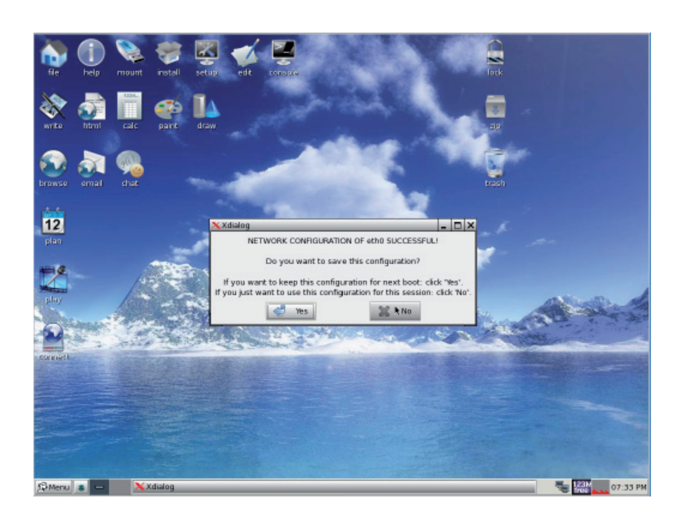


El sistema nos detectará automáticamente cuál es el hardware disponible para la “interface” eth0 por lo tanto la seleccionamos y continuamos con los siguientes pasos.



Como dije anteriormente es posible que cada uno de nosotros necesitemos de una diferente configuración, en mi caso es Auto DHCP para que la IP se me asigne automáticamente pero también podemos seleccionar una IP estática y así hacerle una prueba a la interfaz eth0.



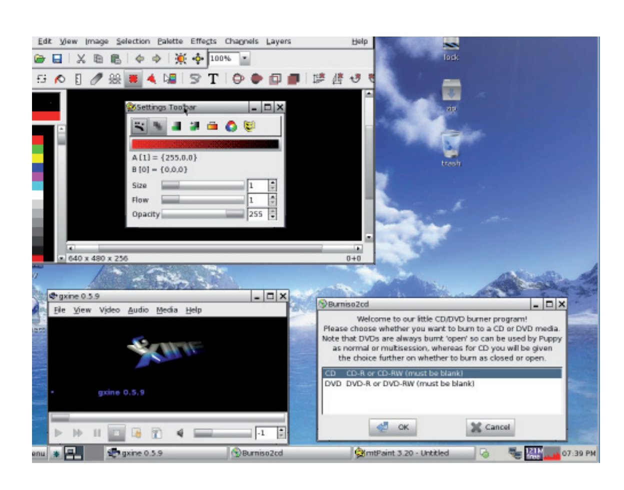


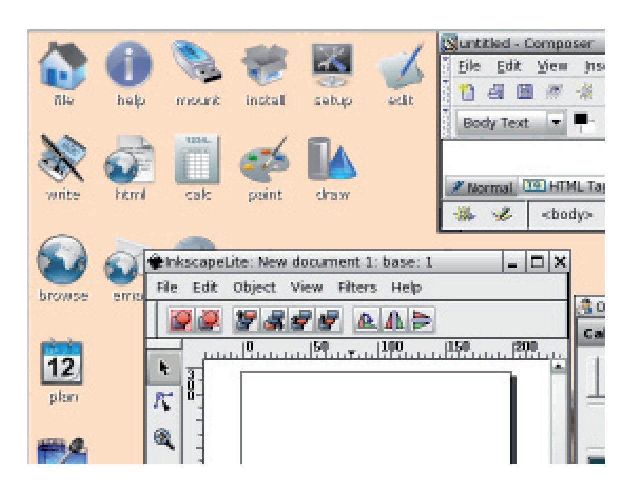


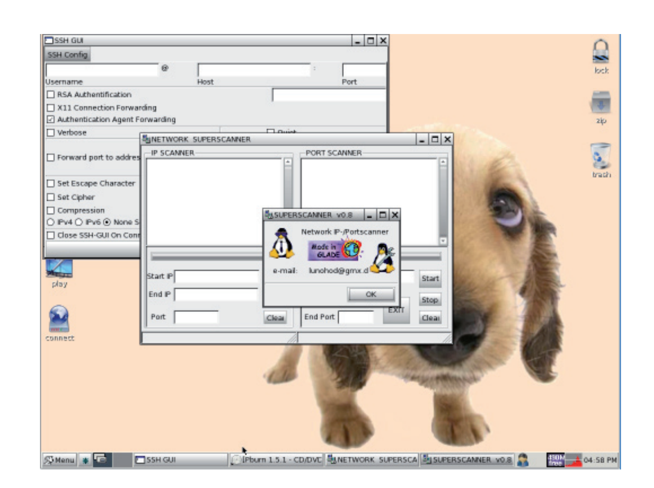
Y listo, con esto tenemos configurada nuestra conexión a Internet y podremos navegar en ella sin problemas, solo es cuestión de dar clic en “Done” para que se guarden los cambios y después seleccionar en la próxima ventana si queremos que esa configuración se guarde sólo en la sesión actual o en el archivo pup_save.2fs. ¿Ahora ven la utilidad de esta opción?



Otra de las cosas que me gustó mucho de este cachorro es que el escritorio es altamente configurable y aunque es bastante ligero no pierde su belleza como podemos ver en estas aplicaciones abiertas para mostrarle, en el caso de las configuraciones también se dividen en áreas especificas como el centro de control de KDE. ¿Eres de las personas que no pueden vivir sin el chat? No te preocupes, Pidgin llega a rescate. ¿Se te complica montar unidades con el comando mount? Pmount lo hace todo por ti de una manera gráfica y sencilla, sin tantas vueltas.







Entre otras características que encontraremos es que, con respecto a la versión anterior, se han hecho varios cambios importantes para la mejora de la distribución como por ejemplo:

1.- La versión 3.01 de Puppy fue construida con base en los binarios de Slackware 12, sin embargo para la versión 4.0 se ha compilado totalmente desde las fuentes usando el proyecto T2.

2.- Se dejó a un lado las librerías GTK1 y Tcl/Tk para migrar totalmente a librerías basadas en sistemas GTK2.

3.- Se han integrado aplicaciones GTK2 como ePDFView (Visor PDF), Pschedule, Osmo (Organizador personal), Pcdripper (ripeador de CD's), mhWaveEdit (Editor de audio), Pburn (Programa para grabar CD/DVD), Pnethood (cliente se samba), Pwireless (Escaner para Wi-Fi), pStopWatch, HomeBank (Finanzas personales), Gmeasures (Convertidor de unidades), Pidgin, Gtkam entre otras tantas, todas ellas organizadas debidamente dependiendo su aplicación dentro del menú inicio que encontraremos en la barra de tareas.

4.- Soporte para escaners.

5.- Soporte para cámaras digitales.

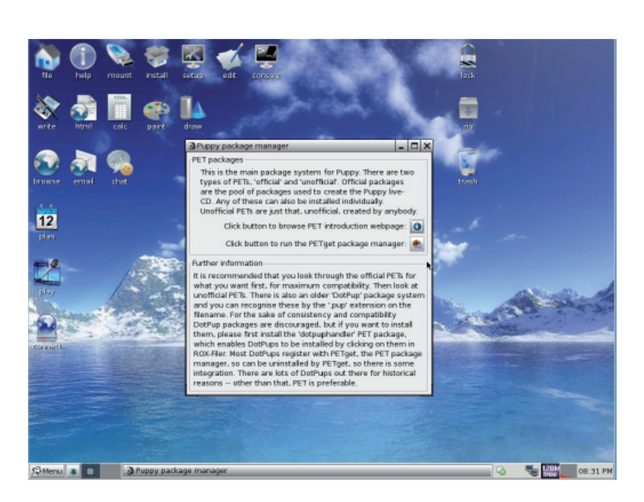
6.- Cuenta con un nuevo y atractivo tema más minimalista.

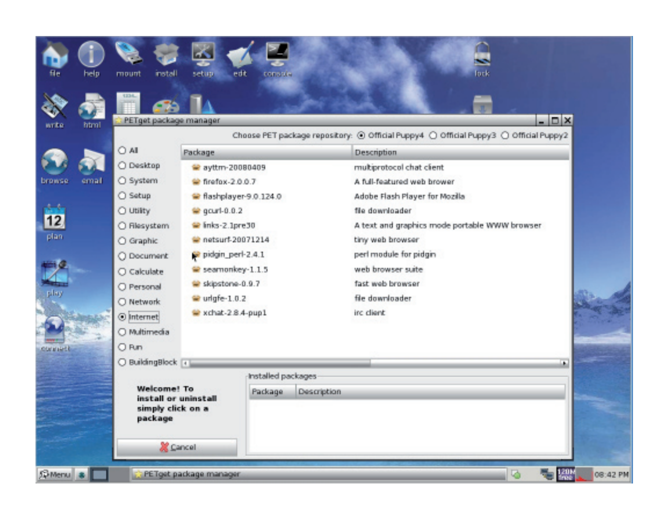
7.- Herramientas gráficas de montaje como Pmount.

8.- Kernel 2.6.21.7

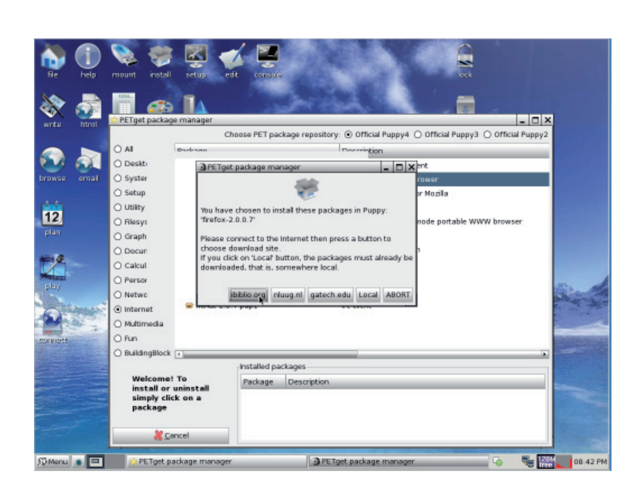
9.- Se arreglaron muchos bugs del sistema.

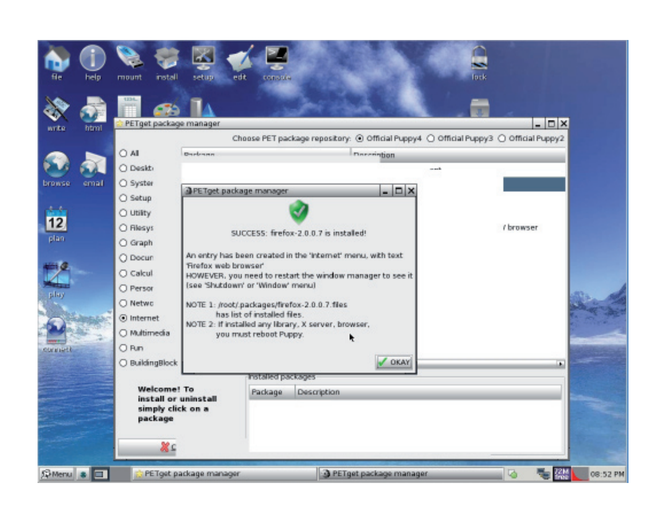
10.- Es posible utilizar dpkg-deb para administración de paquetes.





Otra de las cosas que les hará la vida más fácil a todas aquellas personas que todavía no tengan experiencia en el mundo de GNU/Linux son herramientas como PETget, la cual es como una equivalencia del Synaptic en nuestro cachorro, esto quiere decir que nosotros podemos entrar a esta aplicación, buscar el programa que nos interese por medio de los menús y simplemente marcarlo para instalarlo sin mayores problemas. Les daré un ejemplo, el navegador predeterminado que viene en la distribución es SeaMonkey el cual es muy muy ligero y bastante potente, sin embargo, si nosotros queremos instalar Firefox sólo abrimos la aplicación PETget y seleccionamos el paquete como se muestran en las siguientes imágenes:

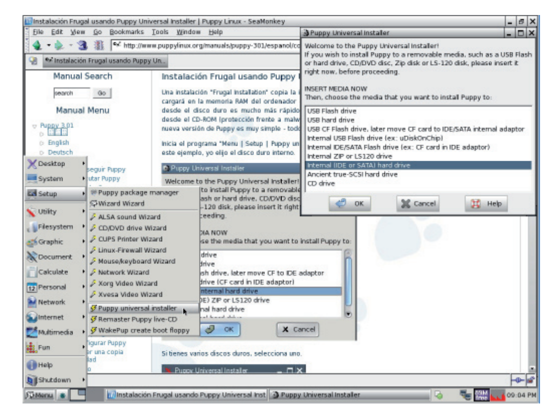




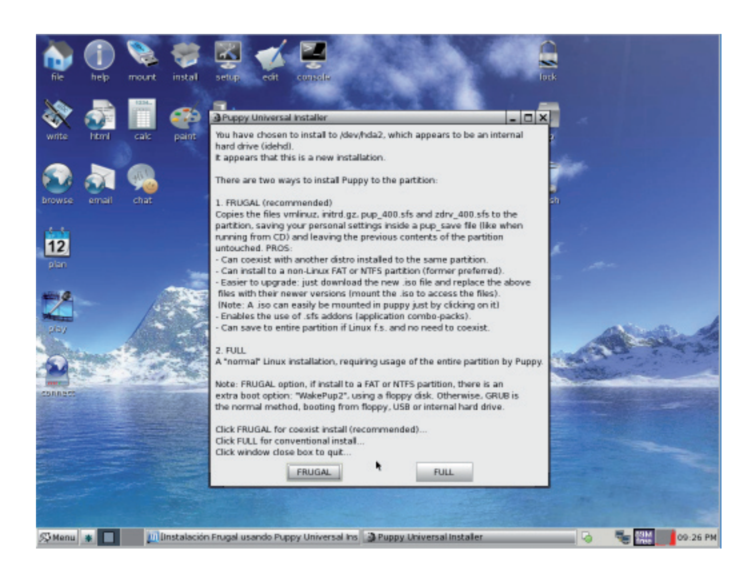


Y listo, tan fácil como aceptar y marcar el paquete para que podamos tener disponible nuestro flamante Firefox en su versión ligera Bon Echo, de igual forma podemos hacer el mismo procedimiento para todos los demás paquetes que podamos llegar a necesitar, esto nos ayuda bastante ya que si lo deseamos podemos guardar la sesión guardada en nuestro archivo guardado en algún medio de almacenamiento o en el mismo CD si no está cerrada la sesión del mismo.

Como les decía al principio, el manual de instalación que está en la página web oficial es una maravilla pues nos lleva paso a paso en todo el desarrollo de la instalación, para eso se usa el Puppy Universal Installer, la cual es una herramienta bastante sencilla pero muy potente que nos permite instalar Puppy en una partición del disco duro, en una memoria USB, en un disco duro externo o incluso en algún dispositivo ZIP que tengamos a la mano.



En este ejemplo estaba revisando la documentación (se ve en la página del fondo) sobre la instalación, y lo que me llamó la atención es que tenemos opciones múltiples dependiendo del hardware de nuestro equipo, es decir, podemos hacer una instalación Full o una instalación Frugal, la cual es la recomendada en el caso de que tengamos coexistente otro sistema operativo en nuestro disco duro, en ambos casos (y en todos los pasos en general) se nos da una explicación de lo que estamos haciendo lo cual me parece excelente, de esta manera podemos leer los tips y la documentación disponible para hacer las cosas lo mejor posible a la primera, como es en el caso de la selección de instalación:



De igual manera podemos encontrar esa misma información en español en el manual antes mencionado. Y una vez configurado nuestro GRUB y particiones podremos encontrarnos con

un sutil y sencillo “GRUBcito” disponible para nosotros y muy altamente configurable.

```
GNU GRUB  version 0.97  (639K lower / 261056K upper memory)

Linux (on /dev/hda2)
Install GRUB to floppy disk (on /dev/fd0)
Install GRUB to Linux partition (on /dev/hda2)
-     For help press 'c', then type: 'help'
-     For usage examples, type: 'cat /boot/grub/usage.txt'

   Use the ↑ and ↓ keys to select which entry is highlighted.
   Press enter to boot the selected OS, 'e' to edit the
   commands before booting, or 'c' for a command-line.
```

Conclusión:

Tengo que decir que estoy bastante fascinado con esta distribución, me gustó mucho la simplicidad y el cuidado que tuvieron en cada uno de los detalles para hacer más amena la experiencia, es por esto que doy los siguientes puntos como cartas fuertes de esta distribución:

1.- Extremadamente portátil y liviana.
2.- La documentación y los manuales en la página web son simplemente geniales.
3.- Cada paso de la configuración nos brinda una pequeña descripción de la aplicación y de lo que podemos hacer con ella.
4.- La capacidad de trabajar con 32MB de RAM es simplemente espectacular.
5.- Tiene calificación de 9.5 en escala de configuración y personalización.

Se las recomiendo altamente a todas esas personas que tienen hardware tirado por toda su casa o sus estaciones de trabajo, confío plenamente en que Puppy Linux hará que esos cacharros “inservibles” vuelvan a la vida con una rapidez que los dejará perplejos. También tomen en cuenta que puede ser instalada en casi cualquier medio de almacenamiento, lo cual la hace extremadamente portátil, ya que, en una USB podemos tener un sistema operativo completo, sencillo, liviano y sobre todo extremadamente funcional. Espero que este tutorial les haya gustado y sobre **todo, les invito a probar Puppy Linux para que se den cuenta que muchas veces un cachorro puede hacer lo mismo que un gran danés.**

Página Oficial: http://puppylinux.org/home
Manuales en Español: http://puppylinux.org/manuals/puppy-301/espanol-0
Descargar Puppy Linux 4.0 “Dingo”: ftp://ibiblio.org/pub/linux/distributions/puppylinux/puppy-4.00-k2.6.21.7-seamonkey.iso

Ernesto Vázquez Aguilar
nestux
ernesto.vazquez@nestux.com
http://nestux.com/blog/

CLONANDO DISCOS CON CLONEZILLA

Clonezilla es un Live-CD de 77 MB que podemos descargar del sitio oficial del proyecto www.clonezilla.org esta aplicación, basada en Debian, posee además FreeDOS y MemTest86+, para verificar nuestros módulos ram, entre varias opciones de arranque. Es GPL y está recién sacada del horno.

La clonación de discos se hace a través de un menú escrito en Xdialog, básico, pero funcional. La aplicación Clona toda clase de particiones, ext2, ext3, reiserfs, xfs, jfs, también FAT y NTFS y soporta LVM2. Está basado en Partimage, ntfsclone y dd.

Está diseñado también para crear y restaurar imágenes (.img) de particiones o discos completos. La versión utilizada es la 1.0.10-18

Iniciando el Live-CD:

Preparamos nuestro equipo para que bootee de la unidad óptica (CD/DVD), nos recibe con esta pantalla:



Así nos recibe Clonezilla.

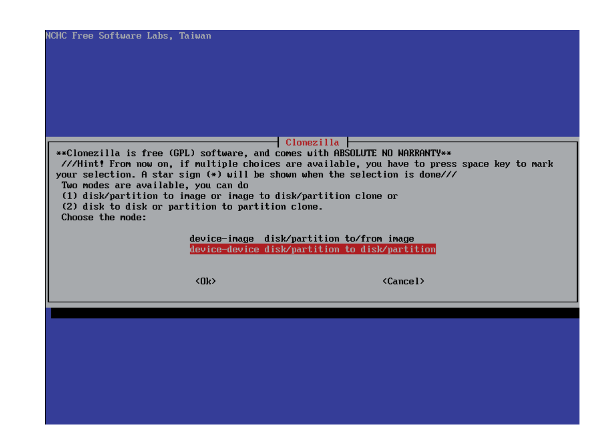
Seleccionamos la opción por default. En 800x600 comienza a cargar el Debian, lee nuestro hardware e inicia la aplicación para clonar.

Podemos elegir el idioma, entre Inglés y Taiwanés, elegir..? es una forma de decir.

¿Clonar o generar una imagen?:

En esta sección debemos de elegir si vamos a clonar nuestro disco/particiones o si vamos a generar una imagen/restaurarla.

Elegimos si clonar discos o manejar imágenes



1. Clonar el disco completo:

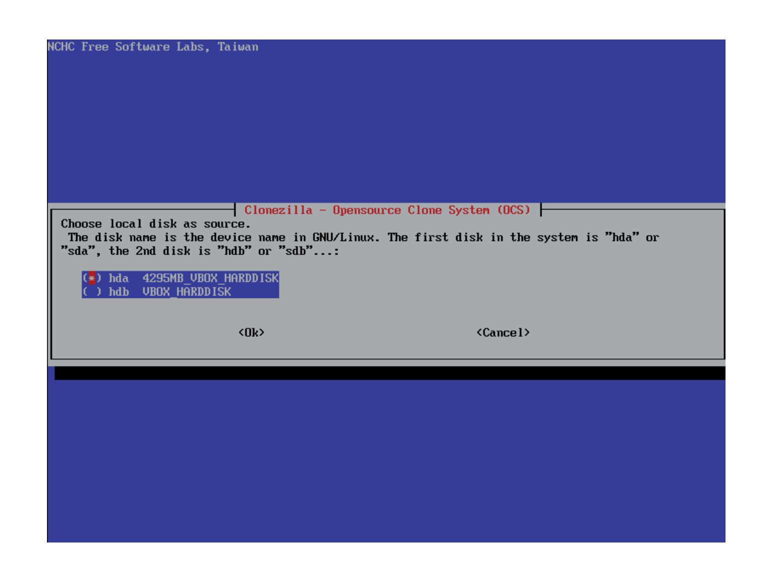
Nos pide elijamos la unidad origen y destino. Este método borrará el disco destino y generará las particiones idénticas a las del origen. Nos pedirá confirmación con cada operación y procederá a realizar la duplicación.

El método elegido es válido para discos de exacta capacidad. Si nuestro destino es de menor capacidad no concluirá el proceso, por falta de espacio.

Si el destino es mayor que el origen nos quedará espacio sin particionar y este posiblemente no podrá particionarse posteriormente (por ejemplo si en el origen ya existen las cuatro particiones primarias)

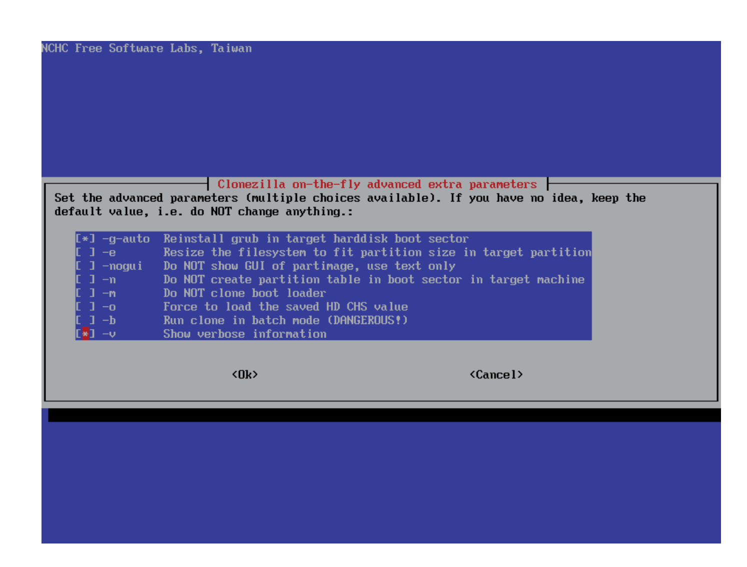
Seleccionamos el dispositivo Origen

Seleccionamos el dispositivo Destino

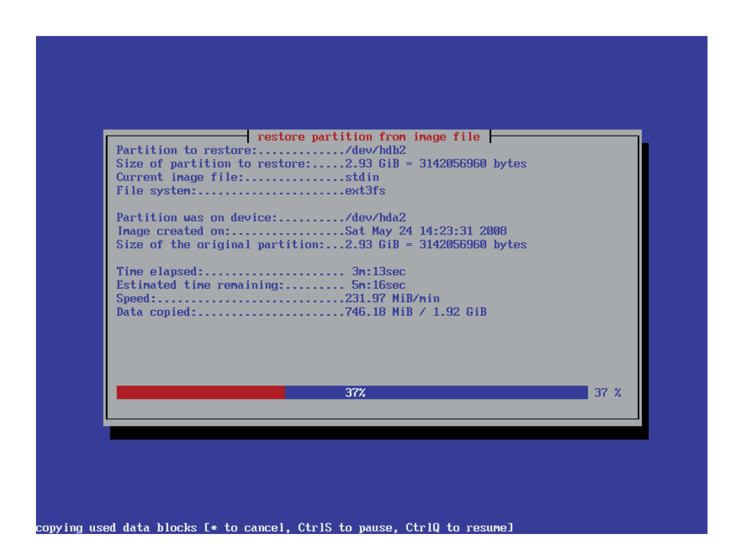


Una vez seleccionado los dispositivos nos solicita indiquemos con que opciones hacer la copia. Tildando la opción "Show verbose information" nos arrojará el resultado detallado de las operaciones.

Opciones a la hora de copiar los discos



Listos para copiar! Comienza así el proceso de copia. Nos pedirá confirmar si borramos el destino y si creamos las particiones correspondientes.



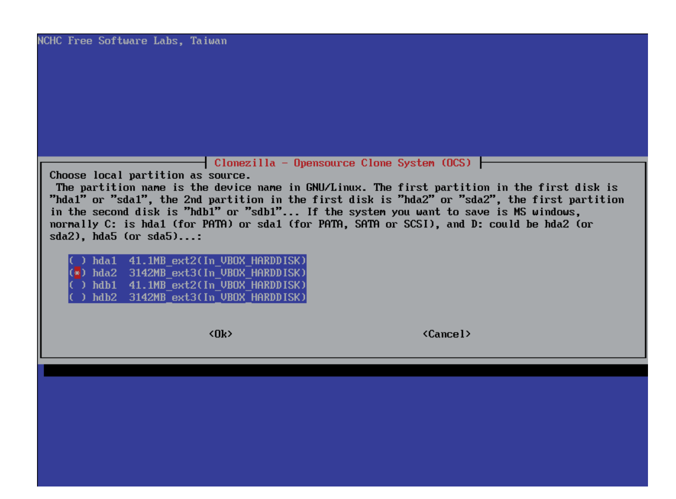
Ya tenemos clonado nuestro disco.

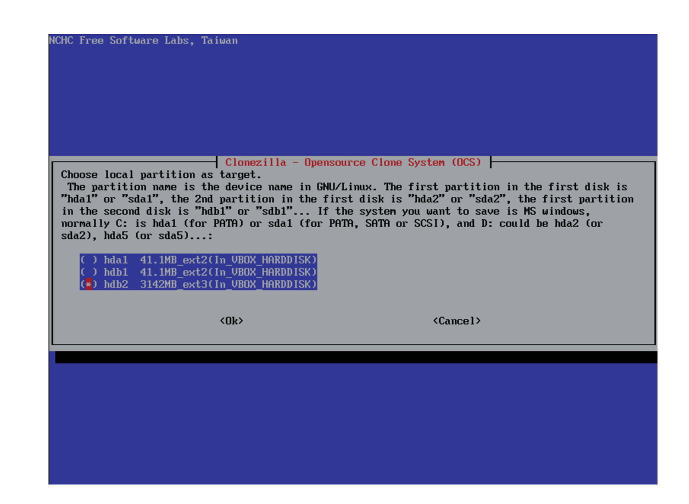
2. Clonar particiones:

Este proceso es muy similar al anterior, solo que un tanto más detallado. Debemos tener la o las particiones creadas en el destino para seleccionarlas en el momento que lo solicite.

Seleccionamos la partición origen y destino gráficamente. Nos indica el tamaño y el nombre correspondiente para poder elegir correctamente.

Partición Destino

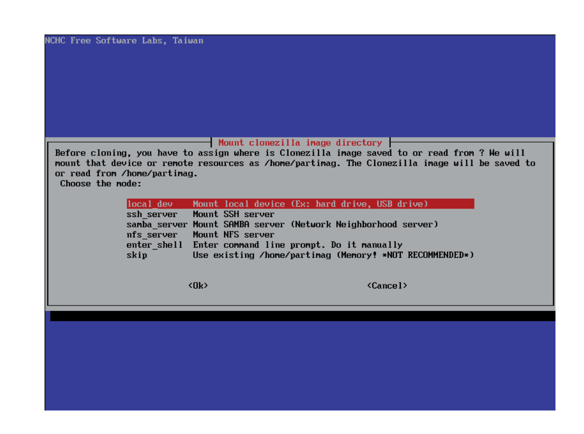




3. Crear/Restaurar imágenes:

En caso de querer realizar una imagen de nuestro disco o de alguna de las particiones que lo componen, podremos utilizar esta opción, muy útil para tener un master en nuestros trabajos o realizar un backup de nuestro sistema hogareño.

Crear una imagen:
Iniciamos la opción de device-image. Nos permite seleccionar si vamos a crear/restaurar una imagen local o remota, e interacciona con varios servidores, como SAMBA, NFS y SSH.



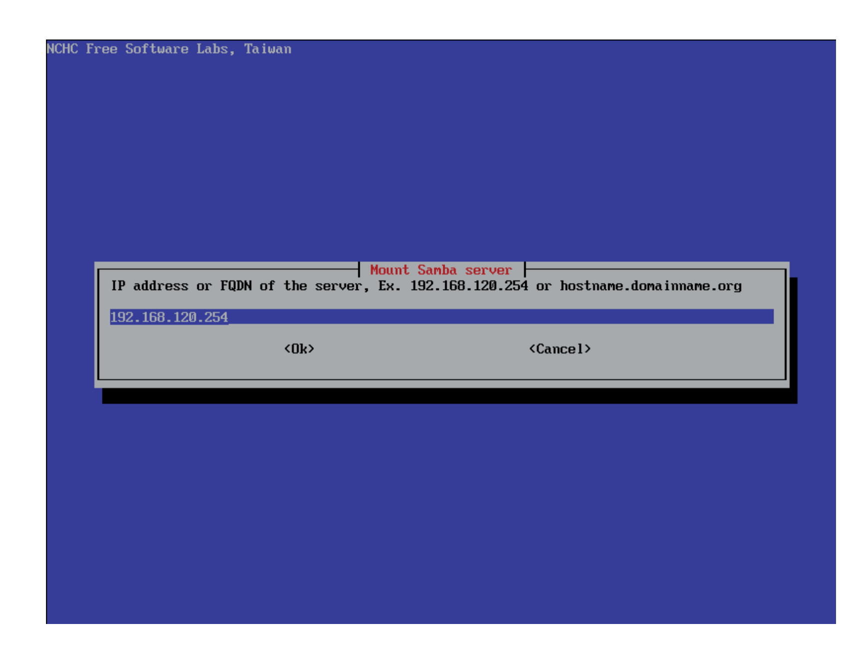
Manejando nuestras imágenes remotas

Nos consulta si queremos crear una imagen o restaurarla, imagen de disco completo o particiones.



Nos pide seleccionemos si crear una imagen del disco entero, una partición o si restaurarlas.

En caso de seleccionar crear o restaurar la imagen vía algún servidor nos pedirá la configuración TCP/IP de nuestro equipo, y que posteriormente brindemos la información necesaria para acceder al equipo remoto.



Configurada previamente nuestra configuración TCP/IP, configuramos SAMBA.

Conclusión:

Lo bueno: Es una alternativa libre para manejar nuestros discos. Reemplaza perfectamente al fantasmita que realiza también estas tareas. Soporta una cantidad interesante de sistemas de archivos y funciona muy bien. No sólo permite clonar discos, sino también chequear memoria ram, ingresar a un entorno para recuperar nuestro GNU/Linux, permitiendo montar y manejar nuestros archivos desde un shell. Es una opción que tiene mucho futuro, recordemos que es la versión 1.0.10-18 y esto recién comienza. Funciona con particiones de casi todo tipo e interactúa perfectamente con varios servidores. Es completo y configurable.

Oportunidades de mejora: Aún no soporta ext4, el entorno es un tanto básico, seguramente migrarán de Xdialog a un entorno de mejor estética. Falta aún se lo traduzca a otros idiomas, ya que no tenemos mucha opción a la hora de elegir.

Pablo Sebastian Barrera
“el otro”
(pabloxbarrera@gmail.com)

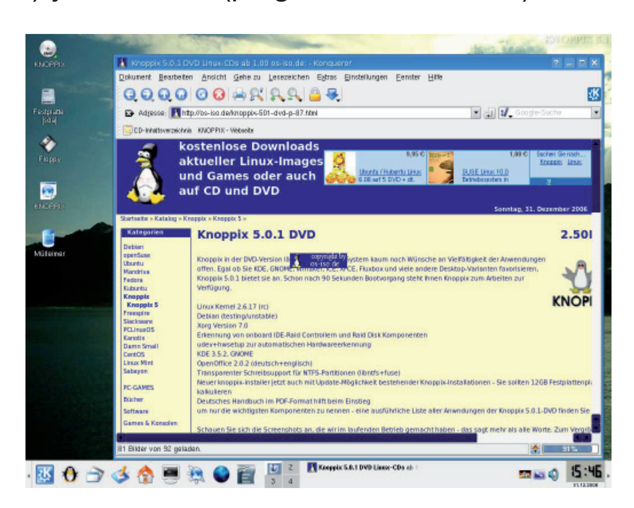
DISTRIBUCIONES LINUX LIVE CD

El mes pasado les comenté que tenía algunas ideas interesantes para la sección LaboXpress de Tuxinfo, y una de ellas era la de realizar artículos temáticos cada dos meses como para variar la estructura de la sección, la primera idea que surgió el mes pasado es realizar para este número una pequeña selección de las distros GNU Live CD más populares en el mercado del Software Libre, pero por suerte mi visión no es la única y ya nos llegaron varias propuestas temáticas para futuras ediciones, muchas gracias a todos por sus aportes y desde esta pequeña introducción nos comprometemos a cubrir todas las propuestas, ahora si, los dejo con la selección del mes que espero sea de su agrado, no dejen de enviar sus propuestas, aplicaciones más utilizadas y tirones de orejas a franco@infosertec.com.ar

Knoppix

El Puntapié Inicial en Nuestro Partido con GNU
URL: http://www.knoppix-es.org/

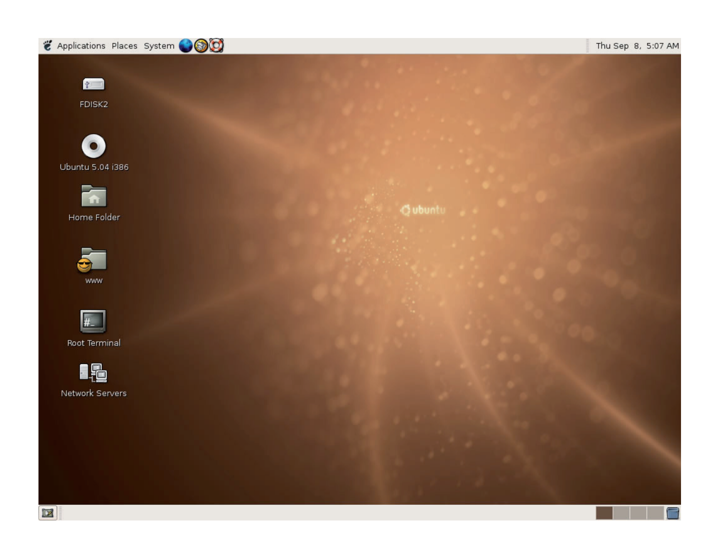
¿Por qué este subtítulo?, fácil, ¿quién no vio por primera vez un sistema Linux en un Knoppix corriendo en forma Live CD?, apuesto que más de uno de ustedes, resulta que la misma es la distribución Live por excelencia y de seguro la que nos vio nacer y nos guío hasta que instalamos nuestra primera distribución de escritorio. Particularmente su versión más reciente es la 5,3 con fecha en abril de 2008, ésta como siempre incluye la GUI KDE, con muchas aplicaciones (algo que siempre destaco de Knoppix), si nombramos las más importantes podemos hablar de Firefox, Gimp, Kopete, y el paquete de oficina OpenOffice.
Para terminar resaltamos que desde hace algunas versiones, Knoppix se distribuye tanto en Live-Cd (versión recortada) y Live-DVD (plagada de Software)



Ubuntu

La Diva del Momento
URL: http://www.ubuntu-es.org/

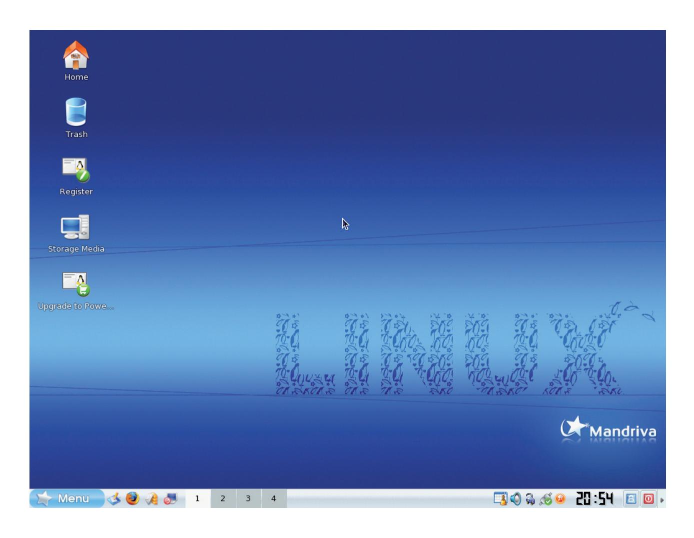
A estas alturas hablar de Ubuntu es hablar de algo conocido por todos, estamos hablando de la distro del pueblo, la que no está rodeada de ningún tipo de misticismo, con un escritorio gnome muy convencional y poco software, ¿que es realmente lo que hace que sea la más elegida y elogiada?, fácil, Ubuntu es simplemente la punta del ovillo para una seguidilla de proyectos importantísimos que acompañan a la distro, ese es el verdadero éxito de Canonical, han logrado algo pocas veces visto, "un proyecto integrado", algunos de ellos ya son muy conocidos y los hemos tratado en nuestra revista: Kubuntu, Edubuntu, Xubuntu, Easy Ubuntu, Ubuntu Studio, Get Deb y miles de proyectos que gozan de buena salud, claro que además pueden instalar Ubuntu y sus derivados ya que se trata de distros Live Install.



Mandriva One

Siempre muy popular
URL: http://www.mandriva.com/es

Mandriva sigue siendo una distribución muy popular y una de las elegidas por muchos usuarios, por suerte su versión One, se distribuye en formato Live-Cd con posibilidades de instalación lo que nos permitirá probar la distro antes de instalarla, la última versión de Mandriva a la hora de escribir este informe es Mandriva Spring 2008 con un look muy primaveral que le sienta muy bien, otras características a destacar son su tema predeterminado para KDE y el escritorio 3D Compiz Fusión. Además pueden elegir descargar la versión KDE, Gnome, y hasta una versión con XFCE aunque no cuenta con soporte oficial



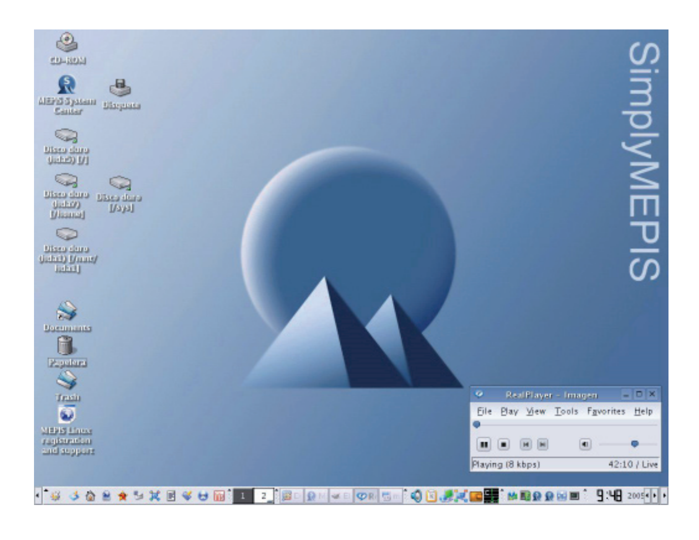
Slax
Muchas Opciones
URL:http://www.slax.org

Sin dudas en un segundo lugar en las “distros populares Live CD” nos encontramos con Slax, una distribución con muchos adeptos en el mundo de las Live, la misma está basada en Slackware, por lo que supone una gran estabilidad y seguridad. La novedad de Slax es que podemos encontrar diferentes sabores de la misma:
Slax Standard (con un escritorio KDE muy tradicional)
Slax Kill Bill Edition (versión minimalista con el escritorio KDE)
Slax Server (con todas las herramientas para montar un servidor)
y otras como Popcorn, Frodo Edition (distro sólo línea de comando sin entorno gráfico), etc.



Simply Mepis
Simple y con todo incluido
URL: http://www.mepis.org/

Aún recuerdo cuando probé Simply Mepis por primera vez, quedé maravillado con su escritorio lleno de Widgets y drivers integrados, lo bueno es que el esquema de desarrollo de Mepis no ha cambiado y las últimas versiones mantienen la estética y el espíritu de las primeras versiones, esto no es poco considerando que sólo basta con recorrer las listas y rankings de Distrowatch (www.distrowatch.com) para darnos cuenta que ocupa un honorífico lugar dentro de las distros más descargadas, incluso por sobre Mandriva.
Si hablamos de las características del Sistema, su nombre lo dice todo, “Simple”, en ella contamos con drivers propietarios para placas Nvidia y ATI preinstalados, por lo que no deberemos preocuparnos por nada que tenga que ver con configuraciones, solo hay que correrla y disfrutar. Cabe destacar que si nos gusta podremos instalar Mepis como sistema operativo de trabajo, guiados por un simple asistente.



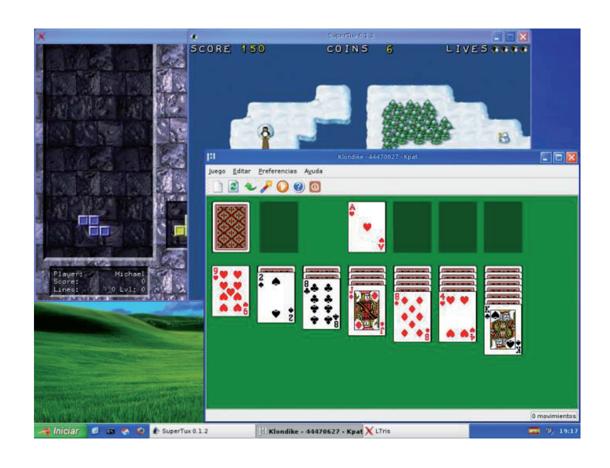
Elive
Hermosamente linda
www.elivecd.com

Elive es prácticamente el sistema operativo más bello que he tenido la oportunidad de probar, cuenta con un escritorio basado en Enlightement, y cuenta con Debian como distro base de desarrollo, que deslumbra brillo, efectos y calidad por donde se lo mire, animándose incluso a ser diferente y tener personalidad. Si quieren probar algo fantástico no pueden dejar de descargar Elive que sin duda no los defraudará, incluso en un momento me vi tentado de instalarla en mi PC de trabajo, me parece que luego de eso no hay más nada que decir.



Famelix
Imitando al Enemigo
www.famelix.com.br

Famelix es la distribución ideal para el usuario promedio que viene migrando de sistemas Windows y que quiere encontrarse con una interfaz similar a XP o Vista. Particularmente Famelix 2,0 nos brinda una interfaz basada en KDE que imita a la perfección el escritorio de Vista con todas sus opciones, pero incluyendo Compiz para los efectos visuales (algo más avanzado que lo que utilizamos en Vista). Si bien las versiones de Famelix se hacen esperar es una buena opción y su popularidad se ha incrementado en los últimos años formando una comunidad activa de usuarios



Conclusión

Como pueden observar la idea fue realizar una cobertura general de distribuciones Live CD, son tantas que es imposible darles un lugar a todas en el artículo, pero me parece que hemos cubierto todas las áreas. Haciendo un análisis, pueden observar que muchas de las distros

Live revisadas se pueden instalar en nuestro sistema mediante un asistente y en forma gráfica, tendencia que se va imponiendo cada vez más dentro de las distros Live populares.
Bien, espero que la selección del mes sea de su agrado y los espero el mes que viene, a seguir disfrutando de Tuxinfo 7 que como siempre está repleta de información.

Fe de Erratas
En el numero anterior de Tuxinfo en esta misma sección recomendábamos la extensión para Firefox Meebo, luego de que muchos lectores reportaran problemas con la misma, y buscando información extra, nos encontramos con que la última versión no se puede instalar en Linux debido a un error en: Linux_x86-gcc3, desde ya pedimos disculpas a todos.

Franco Rivero
www.comlibre.blogspot.com
franco@infosertec.com.ar



Mes a mes vamos a ingresar nuestros sitios más destacados además de útiles para que nuestros lectores puedan recorrer tomando información relevante a distribuciones, aplicaciones, utilidades, etc.
Por supuesto que no podemos ingresar todas las que quisiéramos por razones de espacio, pero poco a poco estarán reflejadas en esta sección. Además aceptamos las suyas para ser publicadas (para ingresar sus sitios favoritos deben enviar un mail a info@tuxinfo.com.ar).

Ariel M. Corgatelli

Lucas Anzoategui http://hitecnews.wordpress.com/



El blog Hitecnews tiene como objetivo, informar tanto al usuario de tecnología, sea este, neófito o guru... como al que no hace ese uso...y es solamente un usuario, así, seco...de computadoras e internet. Como yo lo he denominado, Tecnoticias...desde el punto de vista de un usuario. Lenguaje claro, dado que lo debe leer como dije antes, un gurú de la tecnología, como también un novato.

LinuxHispano http://www.linuxhispano.net/podcast/



RSS de noticias: http://feeds.feedburner.com/ElPodcastDeLinuxHispano
Linux Hispano, además de ser un sitio web dedicado a la tecnología basada en Linux, cuenta con un podcast muy interesante de la mano de “Nacho”.

El Blog de Pablot http://elblogdepablot.wordpress.com/



RSS de noticias: http://feeds.feedburner.com/elpodcastdepablot
El blog de Pablot esta destinado a tratar temas de seguridad informática, y además hace unos meses que Pablo Trincabelli, (integrante de Tuxinfo, este mes artículo de Ipcop) realiza podcast semanales tratando los mismos temas.

Huawayes http://huawayes.wordpress.com



El relato de Juan Botti sobre su blog es el siguiente; Con un amigo decidimos crear un script para instalar los modems Huawei. El núcleo 2.5 en adelante lo reconoce perfecto, pero requiere firmware y configuración. Por eso hicimos un blog para brindar información y ayuda a los usuarios de dichos módems.

M Saquiya http://tribaltek.blogspot.com/



RSS de noticias: http://feeds.feedburner.com/Tribaltek
Nuestro amigo y seguidor M Squiya tiene su propio blog el cual define como de tecnología, webos y más todo x 1 solo precio.

Mis Piensaciones www.mispiensaciones.com.ar

MIS PIENSACIONES

jueves 22 de mayo de 2008

¿Bomba en avión a Uruguay?

Yo también tengo mis Piensaciones...

Archivo del blog

Datos personales

RSS de noticias: http://mispiensaciones.blogspot.com/feeds/posts/default

Oscar Reckziegel, nuestro corrector hace unos meses estrenó su propio blog, su definición para el mismo: "es el resultado de lo que me vaya sorprendiendo y le preste una especial atención. En general procura ser un espacio de reflexión de temas referidos al software libre o gratuito, tecnología y temas de impacto social desde algún extraño punto de vista (el mío)".

IMPORTANTE

El RSS es un sencillo formato de datos que es utilizado para redifundir contenidos a suscriptores de un sitio web. El formato permite distribuir contenido sin necesidad de un navegador, utilizando un software diseñado para leer estos contenidos RSS (agregador). A pesar de eso, es posible utilizar el mismo navegador para ver los contenidos RSS. Las últimas versiones de los principales navegadores permiten leer los RSS sin necesidad de software adicional. Fuente: Wikipedia

ENTREVISTA EXCLUSIVA AL EX CEO DE MANDRAKE-MANDRIVA GAEL DUVAL

TUXINFO. Nos gustaría que nos cuente un poco sobre sus comienzos en el software libre, si es que puede hacerlo ya que es de público conocimiento la desvinculación de la empresa Mandriva-Linux.

Gaël Duval. Mis primeros pasos con el software libre fueron antes de crear Mandrake Linux. Comencé a instalar Linux en 1995 cuando estaba buscando un sistema similar a Unix para mi computadora 80386. Lo necesitaba principalmente porque era un estudiante en ciencias de la computación en ese momento, y estaba muy aburrido del compilador de Borland C++ en Windows, y quería usar Gcc. En ese momento bajé Slackware en la Universidad y lo puse en 20 disquetes.

Luego de eso, aprendí acerca del software libre, y comencé a unirme a algunas comunidades. Mi primera contribución fue mantener una versión localizada de un HOWTO de sonido, e hice algunos trabajos de traducción. Participé en la creación de un LUG local que todavía existe, y luego comencé a pensar una versión más fácil de Linux, que terminó siendo Mandrake.

TUXINFO. Cuando se retiró de Mandriva, ¿qué tipo de perspectivas tuvo con respecto a la tendencia mundial del software libre?.

Gaël Duval. Estoy seco aquí, ¿podemos obviar esta pregunta? :-)

TUXINFO. ¿Qué opina del rumbo actual de Mandriva?.

Gaël Duval. Fue una gran aventura para mí. Espero que el proyecto y la compañía tengan el mayor éxito posible.

TUXINFO. ¿Nos podría contar más detalles de Ulteo?.

Gaël Duval. Ulteo es un proyecto que quiere ofrecer a los usuarios un acceso fácil hacia sus aplicaciones y su información personal (lo que llamamos su “vida digital”).
Así que construimos bloques de software que pusimos juntos para construir un ecosistema

Ulteo que puede ser accesible y utilizado desde diferentes lugares, diferentes PCs.

Para esta instancia, Ulteo ofrece un completo ambiente de escritorio virtual “Escritorio Online” que puede ser utilizado en el navegador. Provee aplicaciones ya bien conocidas como openoffice y otras.

El mismo ambiente puede ser instalado en una PC como un sistema Linux, y alguna información personal que los usuarios elijan puede ser sincronizada automáticamente entre los dos. Es lo que nosotros llamamos “Sistema de aplicación”

TUXINFO. Sabemos que usted es una persona con mucha visión de futuro por lo cual nos gustaría saber su opinión para el futuro del software libre y por supuesto de Linux.

Gaël Duval. Creo que el software libre y Linux han ganado enormes raíces, ambos como servidores y desktops. Así que estoy muy seguro que el mundo IT estará más y más unido al software libre.

TUXINFO. Una pregunta que nos tiene muy intrigados, ¿cuál es su opinión formada sobre la distribución Ubuntu Linux, y de su CEO?.

Gaël Duval. Ubuntu ha ganado un éxito enorme. Ellos tienen el mismo espíritu con el que comenzamos Mandrake a finales de los 90. Ellos quieren lanzar el mejor Linux de escritorio, y creo que lo están haciendo muy bien. Lo que me molesta un poco en mi opinión es que ellos no tienen interés en un modelo económico ya que su CEO es tan rico y puede financiar el proyecto para siempre sin ganar dinero. ¡Eso es una situación injusta!

TUXINFO. Si no le incomoda, personalmente probé su primer versión de Ulteo en donde tenía como base Ubuntu, ¿por qué?.

Gaël Duval. Eso es Ubuntu, Debian, Linux... software libre :)
Bueno... la meta de Ulteo no es comenzar una nueva distribución de Linux desde la nada. Nosotros desarrollamos tecnologías que puedan ser aplicadas a cualquier Linux o incluso a sistemas Windows. Usar una base Debian/Ubuntu fue la cosa más fácil que nos pareció hacer.

TUXINFO. La última pregunta, ¿cuál es el futuro de Ulteo y a qué mercado está destinado?.

Gaël Duval. Ulteo está últimamente siendo hecho por gente que no se preocupa acerca de dónde está la PC. Por ejemplo, cuando estás usando Internet y navegás un sitio, no te importa dónde está el sitio que estás navegando, ni dónde está corriendo, etc. Solamente estás interesado en usar el servicio. Ulteo es el mismo espíritu: los usuarios necesitan aplicaciones

y servicios. Ellos no quieren hacer administración de sistemas o luchar con la instalación de una aplicación.
Como resultado, Ulteo es perfecto para mis padres, pero nosotros planeamos lanzar un sistema completo que pueda correr dentro de una corporación. Hay una gran demanda para esto.

TUXINFO. ¿Algo más que nos desee contar?.

Gaël Duval. Quiero agradecerles por esta entrevista y comentarles a todos los que quieran más información sobre Ulteo, pueden entrar a ulteo.com.



Muchas gracias por su tiempo señor Gaël Duval

Entrevista: Ariel M. Corgatelli
Entrevistado: Gaël Duval www.ulteo.com
Traducción al español: Lucas Wells
(lucas@tuxinfo.com.ar)

ANALIZANDO A FONDO
MANDRIVA 2008.1
(MANDRIVA 2008 SPRING)

Un repaso en la historia
Mandriva (ex Mandrake) fue desde el año 2000 hasta 2004 aproximadamente, la mejor y más popular distribución para quienes querían pasar de Windows hacia Linux sin demasiado sobresaltos. Cofundada por Gaël Duval, fue el primer intento serio y bastante eficaz para hacer del sistema operativo del pingüino, algo accesible para todos.

Sin embargo, a fines del 2004 y principios de 2005, comienzan a darse algunos fenómenos concurrentes que hicieron que Mandriva perdiera ese lugar de preferencia de parte de muchos usuarios. Estos eventos fueron:

*Despido de Gaël Duval (evento poco claro hasta hoy)

*Aparición de (por ese entonces) una ignota distribución llamada Ubuntu creada por el sudafricano multimillonario Mark Shuttleworth, que al poco tiempo captaría la atención masiva.

*Problemas económicos y desaciertos estratégicos importantes. A mi entender Limited Edition 2005 y Mandriva Linux 2006 fueron dos buenas distribuciones pero con un grave error conceptual: un intento fallido por hacer una distribución anual.

*Mandrakesoft (la empresa detrás de Mandrake Linux) pierde un juicio con Hearst Corporation, y es forzada a cambiar el nombre y eligen el poco feliz nombre de Mandriva (por Mandrake + Conectiva). La elección del nombre no es algo menor, mucho mejor hubiera sido algo como Drake Linux, o si querían manifestar la fusión con Conectiva de Brasil, Conecdrake, tal vez era más agradable al oído.

A fines de 2006, Mandriva comenzó a hacer intentos por recuperar ese lugar perdido:

Vuelta al ciclo de ediciones semestrales.

Acceso gratuito al Mandriva Club

Simplificación de productos y de versiones: One (edición de un sólo CD Live e instalable con plugins y drivers privativos) y la edición Free (versión completa sin componentes privativos). Además tiene versiones comerciales, PowerPack, y ediciones Corporate.

Mandriva 2008.1

Mandriva 2008.1 también conocida como Mandriva 2008 Spring fue lanzada el 4 de abril de 2008.

La tabla siguiente muestra las características de las diferentes ediciones.

Edición: One
Procesador: 32 bits
Entorno: KDE
Archivo: mandriva-linux-one-2008-spring-KDE-int-cdrom-i586.iso
Medio: 1 CD

Edición: One
Procesador: 32 bits
Entorno: GNOME
Archivo: mandriva-linux-one-2008-spring-GNOME-int-cdrom-i586.iso
Medio: 1 CD

Edición: Free
Procesador: 32 bits
Entorno: KDE y GNOME
Archivo: mandriva-linux-free-2008-spring-dvd-i586.iso
Medio: 1 DVD

Edición: Free
Procesador: 32 bits
Entorno: KDE y GNOME
Archivo: mandriva-linux-free-2008-spring-dvd-i586.iso
Medio: 3 Cds

MANDRIVA 2008.1

Edición: Free
Procesador: 64 bit
Entorno: KDE y GNOME (entre otros)
Archivo: mandriva-linux-free-2008-spring-dvd-x86_64.iso
Medio: 1 DVD

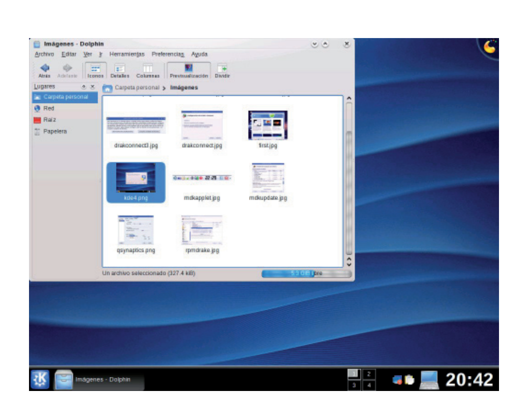
Edición: Mini Dual
Procesador: 32 y 64 bits
Entorno: IceWm
Archivo: mandriva-linux-free-2008-spring-mini-dual.iso
Medio: 1 CD

Edición: One1
Procesador: 32 bits
Entorno: Xfce
Archivo: mandriva-linux-one-2008-spring-xfce4-int-cdrom-i586.iso
Medio: 1 CD

Edición: One 2
Procesador: 64 bits
Entorno: XfceArchivo: mandriva-linux-one-2008-spring-xfce4-int-cdrom-x86_64.iso
Medio: 1CD

Que hay de nuevo e interesante en Mandriva 2008.1

Obviamente hay muchas novedades, pero mencionaré algunas de las que me parecen interesante mencionar:



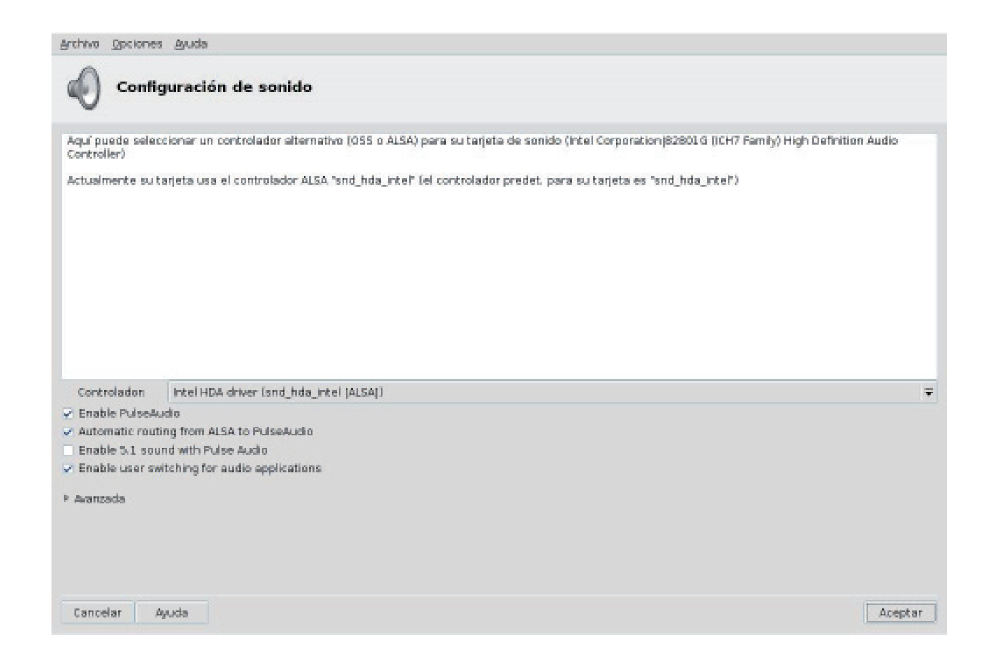
KDE 4.0.3

Creo que fue un acierto por el momento en que fue liberada esta versión de Mandriva, agregarlo como un componente opcional. Esta versión de KDE incorpora importantes novedades, muchas de ellas pretenden darle un aspecto y comportamiento futurista. Un gran acierto es el sencillo pero útil gestor de archivos Dolphin, para aquellos usuarios que creen que Konqueror sobrepasa sus requerimientos. La parte más floja que he encontrado es la lentitud al arrancar y el poco usable panel que hasta queda como un problema a resolver. Quienes se sienten muy a gusto usando KDE 3, están avisados, puede ser un cambio ventajoso, pero tal vez les lleve un tiempo acostumbrarse.

EDE

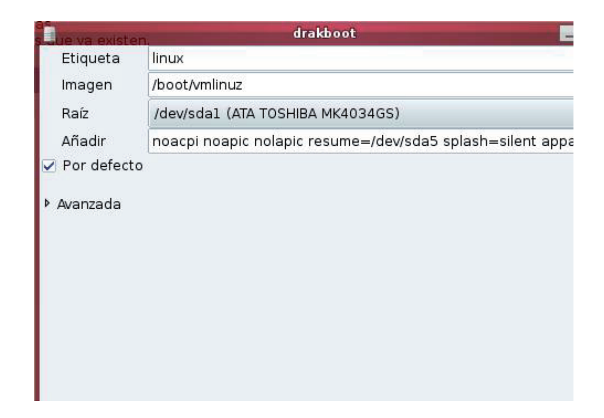
Pocas distribuciones ofrecen en sus repositorios oficiales tantas opciones en cuanto entornos de escritorio y gestores de ventanas como Mandriva. EDE (Equinox Desktop Environment) ofrece un escritorio con un parecido notable al viejo Windows 98. Una opción digna de prestar atención cuando el hardware usado no es de última hora.

El nuevo servidor de sonido PulseAudio que pretende trabajar sobre ALSA y debajo de las aplicaciones. Entre las cosas que propone es un mejor rendimiento en un entorno de red. De todas maneras como PulseAudio ha comenzado a usarse en producción recientemente, en caso de problemas la herramienta draksound permite deshabilitarlo con un par de clics.



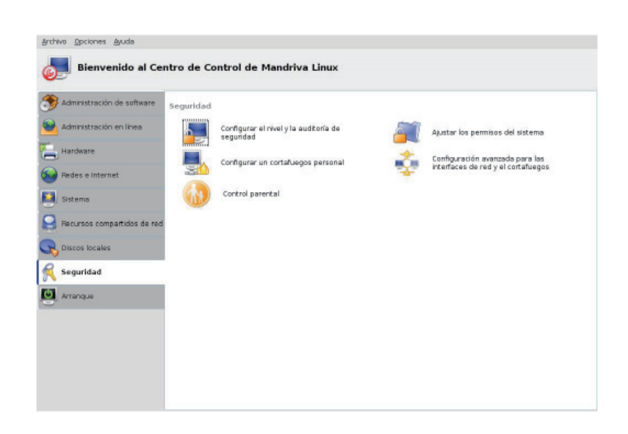
Integración en el kernel de AppArmor

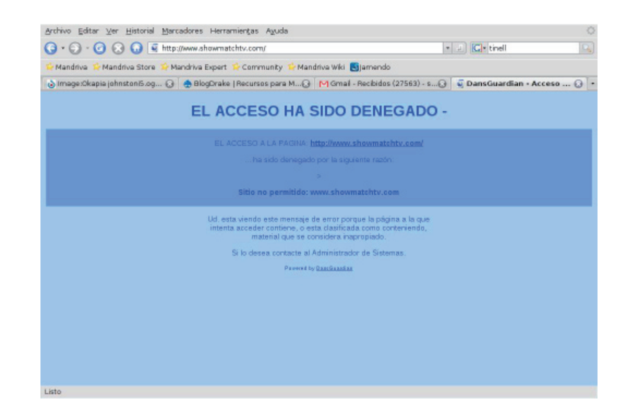
AppArmor es una mejora del kernel que controla el comportamiento de los programas en lugar de los usuarios, esto permite que aun el propio root tenga límites. Para habilitar esta característica debe pasarse el parámetro apparmor=1 al kernel durante el arranque. Luego, es conveniente instalar apparmor-parser (aplicación en campo de usuario para cargar perfiles de programas), apparmor-utils (gestiona perfiles), apparmor-profiles (contiene los archivos básicos de la política de seguridad).



Para padres

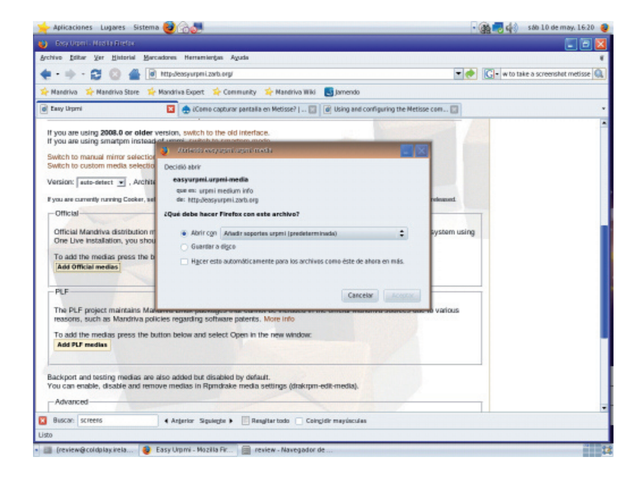
Mandriva ha incorporado una nueva herramienta llamada “Control parental” o Drakguard, que no es otra cosa que un sencillo frontend para DansGuardian. Desde allí se pueden definir usuarios bajo los cuales regirá ese control, el nivel de control (no me ha funcionado, siempre se queda en “Alto”), listas negras y listas blancas. Hay que tener cuidado al activarlo, ya que el control puede dar falsos positivos, por ejemplo, puede impedir que urpmi baje algún paquete de alguno de los mirrors. Se resuelve sencillamente agregándolo a la lista blanca.



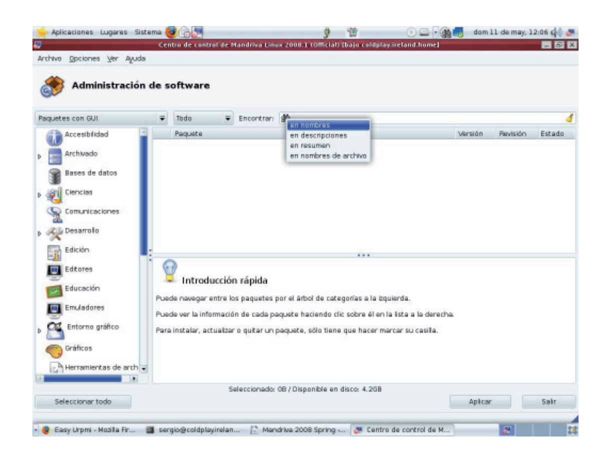


Mejoras en la gestión de paquetes

Así como Fedora usa yum, Ubuntu, apt-get, Mandriva utiliza en forma nativa la herramienta urpmi. Uno de los cambios más significativos es la opción –mirrorlist, prestación similar a la que posee yum, esto es: la capacidad de buscar dinámicamente un mirror en lugar de especificarlo manualmente. Y ahora también es más fácil usar el asistente web de urpmi, ya que no es necesario elegir mirrors ni copiar ni pegar comandos en la consola. Directamente se baja un archivo que es gestionado por la distribución.



La herramienta de interfaz gráfica rpmdrake (accesible también desde el Centro de Control de Mandriva) presenta algunas mejoras, una pensada en usuarios finales es el cuadro combinado que dice “Paquetes con GUI”, es decir que este filtro muestra solamente programas que habitualmente se utilizan en un entorno de escritorio. Hay otra característica que si bien es un acierto, tiene el defecto de ser difícil de apreciar. Se trata de donde se quiere buscar (nombres, descripciones, resumen, nombre de archivo). Solamente aparece al hacer clic en el ícono de los prismáticos.



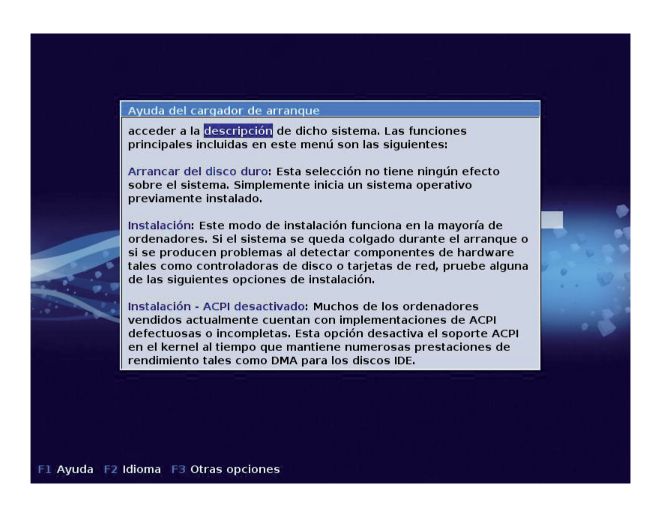
Draksnapshot

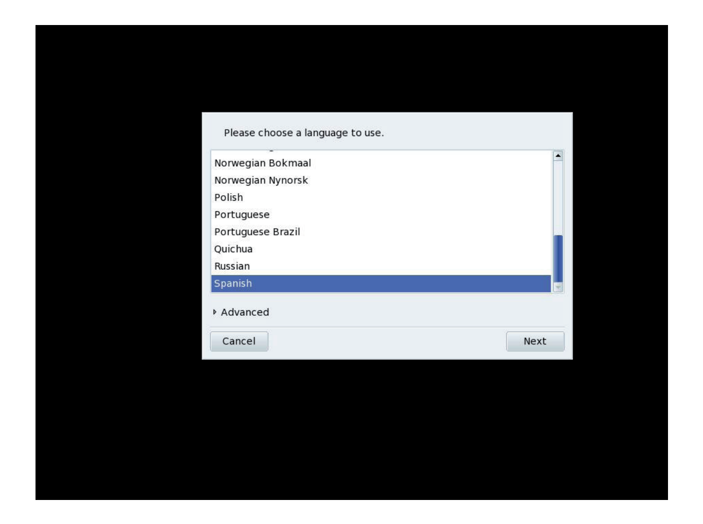
Mandriva trae un nuevo módulo que en el centro de control aparece con el nombre de Instantáneas. Es una herramienta para hacer backups que usa como backend a rsnapshot, utilitario que usa principalmente enlaces duros para ahorrar espacio en disco. El intento por usar esta nueva funcionalidad fue algo frustrante. De hecho hay por lo menos dos bugs reportados en relación a este tema.

Instalación de Mandriva One 2008 Spring

La instalación de Mandriva One sencilla y fácil, aunque en las repetidas pruebas que hice en una notebook tuve que pasarle algunos parámetros para poder arrancar exitosamente. La primera pantalla que aparece es bastante útil, de manera que se recomienda leer. Explica los principales métodos de instalación, el significado de los parámetros del kernel más usados y la opción de cambiar el idioma, desde el mismo comienzo de la instalación.

Antes de cargar el entorno de escritorio Live, Mandriva presenta algunas pantallas que más que nada tienen que ver con la configuración regional. Algo excelente de esta distribución es que permite configurar el teclado en español o latinoamericano y el idioma del entorno en español.



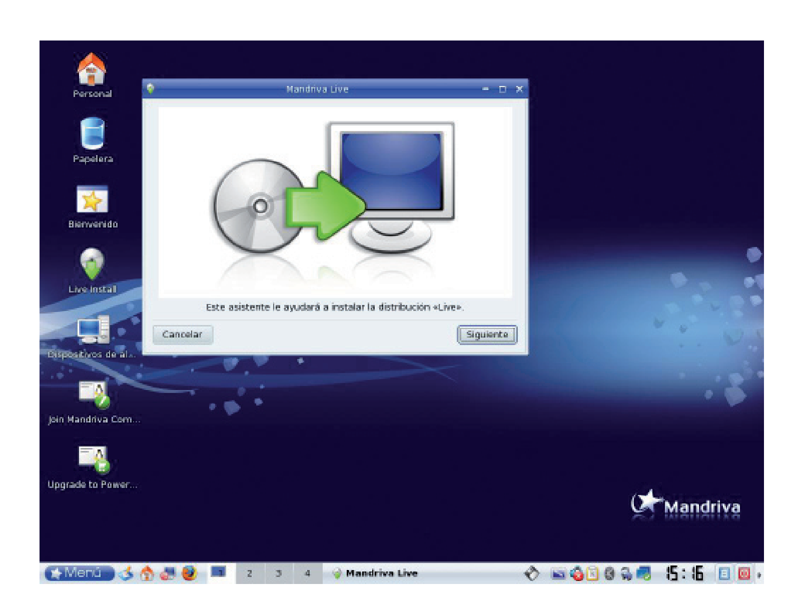


La primera imagen que obtenemos del escritorio nos recuerda que detrás de Mandriva hay también una empresa, de ahí la publicidad que aparece de la que fácilmente se puede evitar.

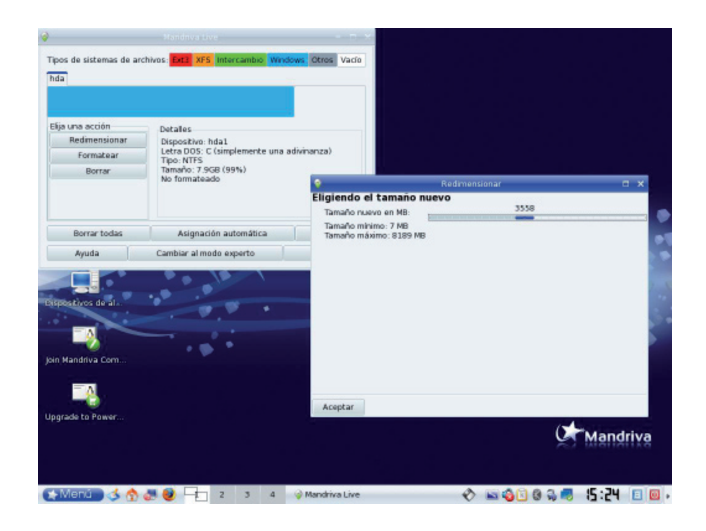


El aspecto del entorno es como ha ocurrido casi siempre en la historia de Mandriva/Mandrake muy amigable y atractivo. Se ha renovado el botón del Menú y el fondo de pantalla.

La instalación se inicia sencillamente haciendo doble clic sobre el ícono de Live Install.

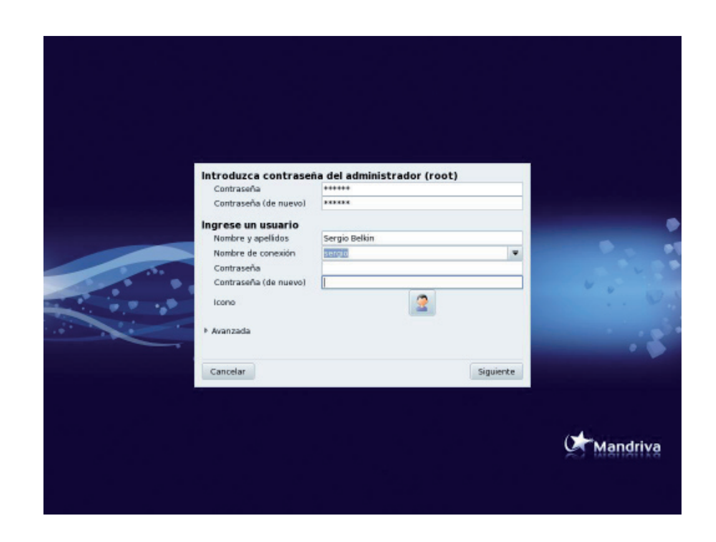


La parte más importante es seguramente cuando tenemos que elegir el destino de la instalación, que puede ser el disco entero, particiones ya detectadas, particionamiento personalizado o el espacio libre de una partición de un sistema de archivos de Windows. Esta última opción permite realizar una reducción del tamaño de la partición en la cual está Windows instalado sin pérdida de datos.



Una vez definido el esquema de particiones, el instalador copiará todos los archivos necesarios a las particiones de destino. Un pequeño detalle que puede resultar algo molesto es que una vez que el instalador monta las particiones aparecen cuadros de diálogo preguntando que se desea hacer con las mismas. Justamente hay que elegir “No hacer nada”.
El procesado de copiado depende entre otras cosas de la velocidad del procesador y de la cantidad de memoria.

Antes de finalizar se nos preguntará por el cargador de arranque. Mandriva 2008 Spring tiene la capacidad de autodetectar instalaciones de Windows y de otras distribuciones y agregarlas al menú de arranque.



Una vez que termina el proceso de instalación, se puede reiniciar, sacar el CD y arrancar en el flamante Mandriva 2008 Spring.

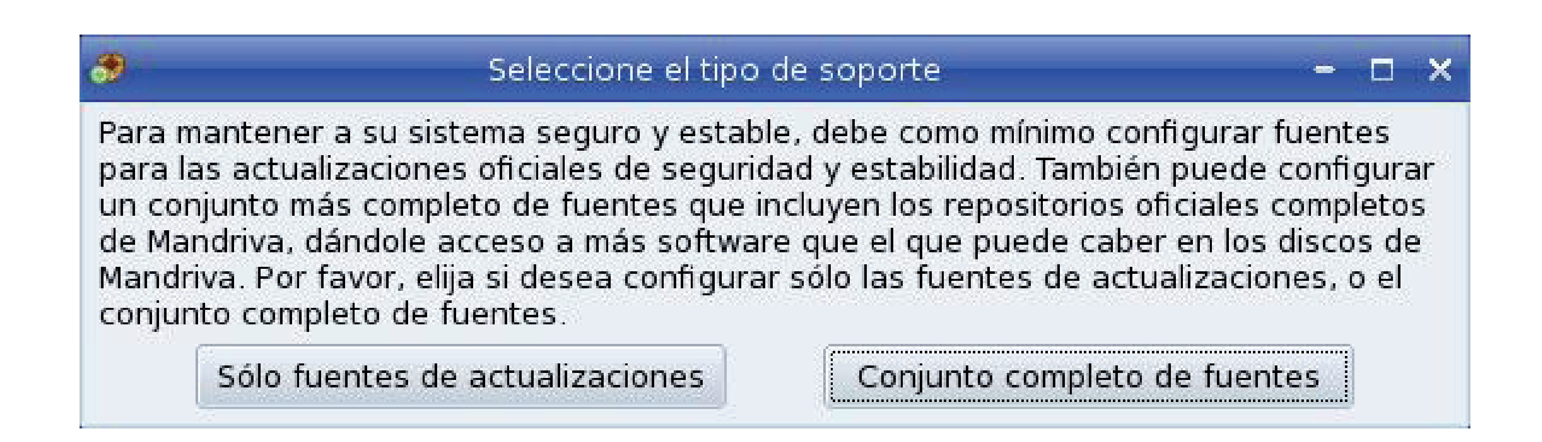
Hay que configurar aun algunas cosas tales como la configuración de la red, la contraseña de root y la definición de un usuario no privilegiado.

La laptop en que hice la instalación es un buen ejemplo de cómo Mandriva puede ayudar a resolver problemas debido a fabricantes de hardware que no cooperan demasiado con Linux. Tiene una placa inalámbrica Broadcam BCM94311MCG wlan mini-PCI. Mandriva ofrece la posibilidad de o bien usar el driver nativo con firmware privativo o usar el driver de Windows con ndiswrapper. Para la primera opción Mandriva trae la herramienta bcm43xx-fwcutter para extraer el firmware. Tanto el firmware como el driver de Windows se pueden buscar en el directorio de cualquier sistema de archivos.

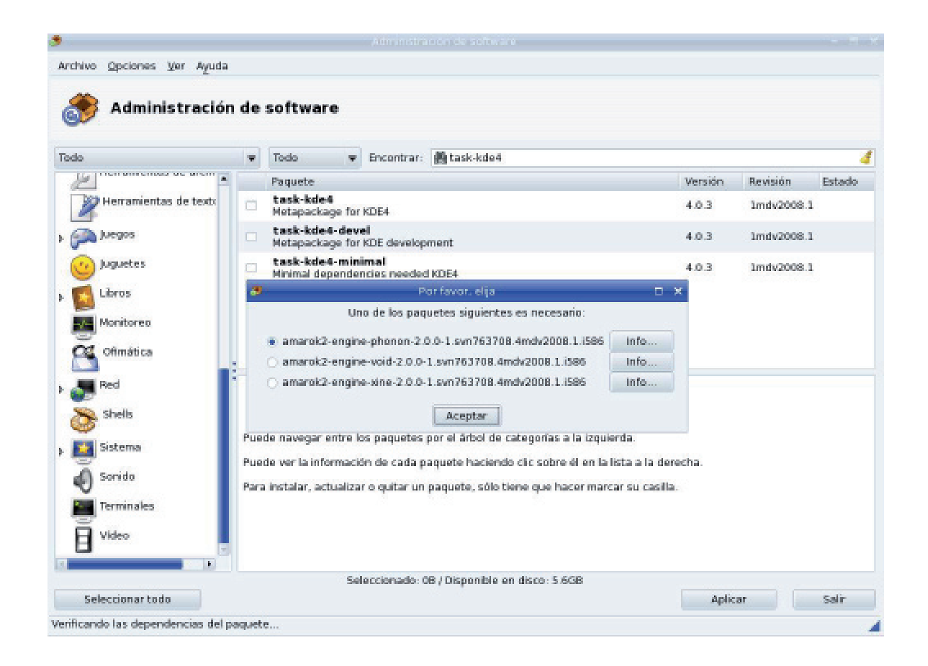


Configuración de los repositorios de paquetes

La configuración de los repositorios se puede hacer desde la línea de comandos, con el sitio easyurpmi, o bien con las herramientas gráficas de Mandriva. Para ellos, es cuestión sencillamente de ir a Instalar y quitar software. Como no tenemos configurado ningún servidor desde el cual bajar los programas, aparecerá un cuadro de diálogo a tal efecto. Es recomendable hacer clic en Conjunto completo de fuentes.



Allí se podrá elegir algún repositorio de la faz de la tierra para bajar los paquetes, una vez que termina de bajar la información de los paquetes de cada uno de los repositorios, se podrán instalar más programas. Por ejemplo para instalar kde4, hay que seleccionar task-kde4.



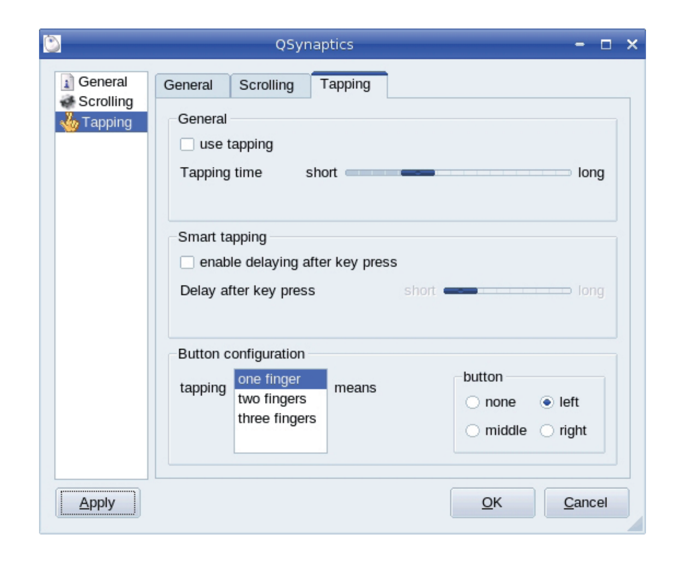
Actualización de software

El software de código abierto más que un producto es un proceso, y como tal está en constante desarrollo. No es infrecuente que se encuentren fallas, pero al estar el código fuente disponible para todos, rápidamente aparecen actualizaciones. Mandriva posee una herramienta llamada mdkapplet, que es una pequeña aplicación que aparece en el panel cuando salen actualizaciones. En ese veremos un círculo rojo con un signo de admiración.



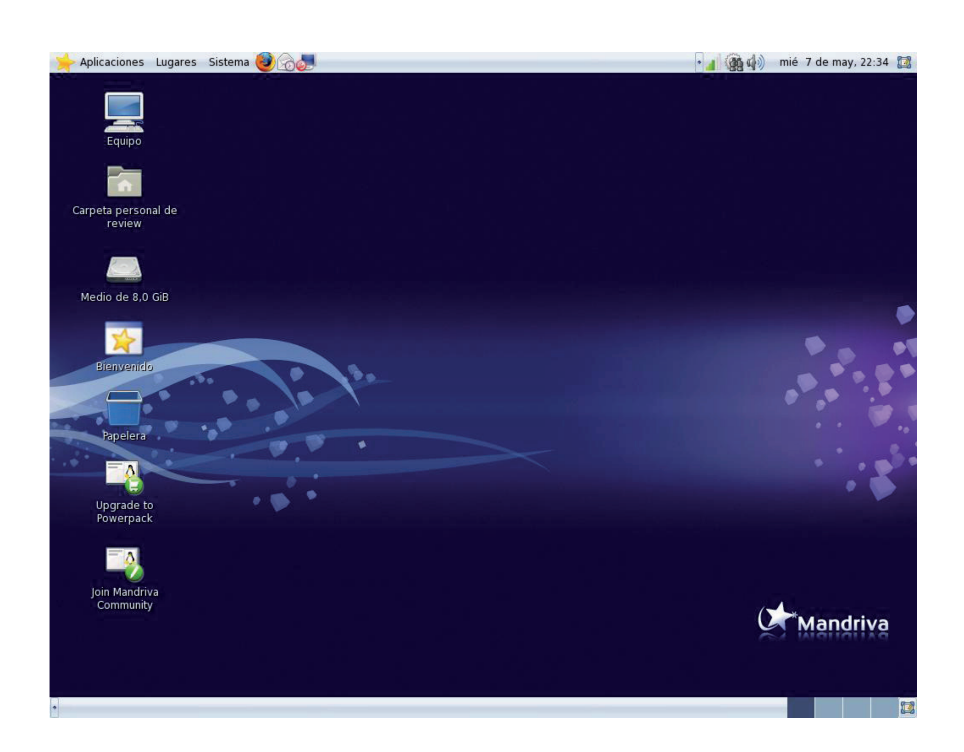
Prolemas con el touchpad

Un inconveniente que encontré en 2008.1 pero no en otras distribuciones (tales como Mandriva 2008.0, Fedora 8, Ubuntu Hardy Heron) es que el puntero se comporta de manera errática. Si bien no encontré una solución definitiva, hay herramientas que ayudan a paliar este problema, por ejemplo desactivando la función “tapping” del touchpad con Qsynaptics (en GNOME se puede usar Gsynaptics).



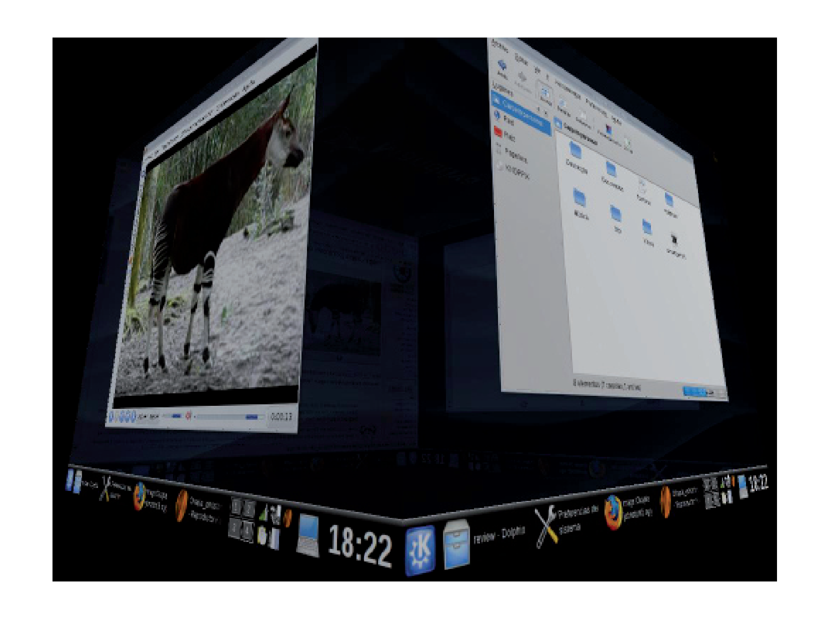
GNOME

En el pasado se ha asociado frecuentemente a Mandriva con KDE, sin embargo no solamente existe una versión One con GNOME de 2008.1 sino que también se lo puede instalar en cualquiera de las versiones de Mandriva (One KDE, One Xfce, Free).

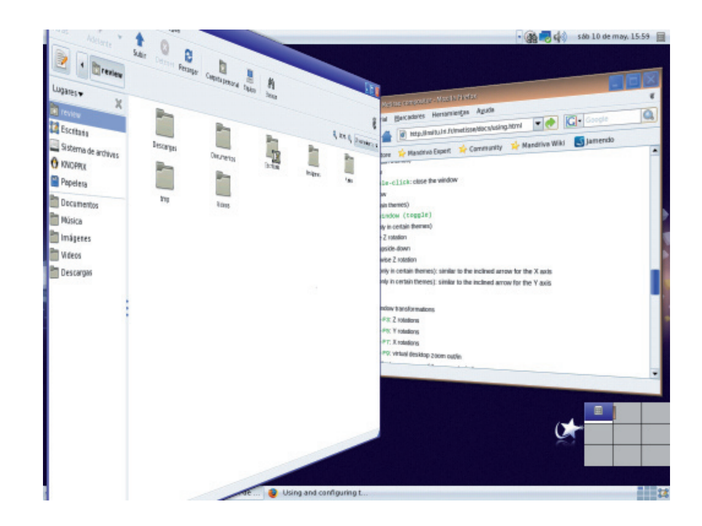


Escritorios con efectos de acuerdo al gusto

Si la placa de video lo soporta, el usuario puede disfrutar de los efectos de Compiz Fusion, es cuestión de habilitarlo desde drak3d (por separado o desde el Centro de Control de Mandriva), salir de la sesión y volver a entrar.

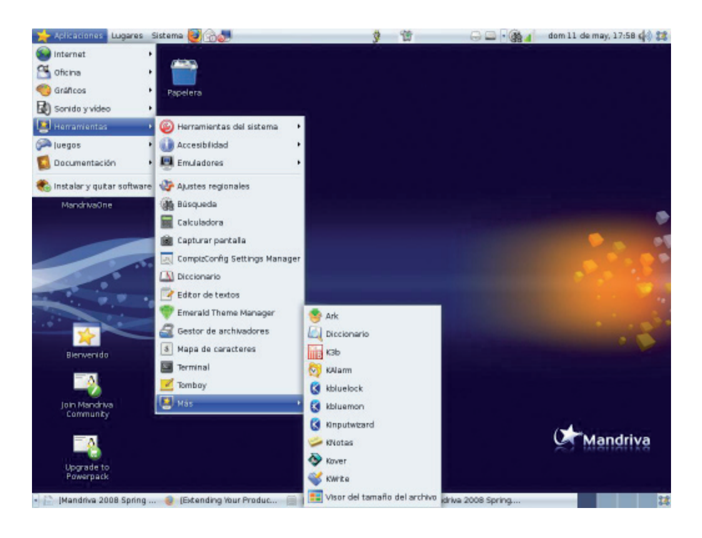


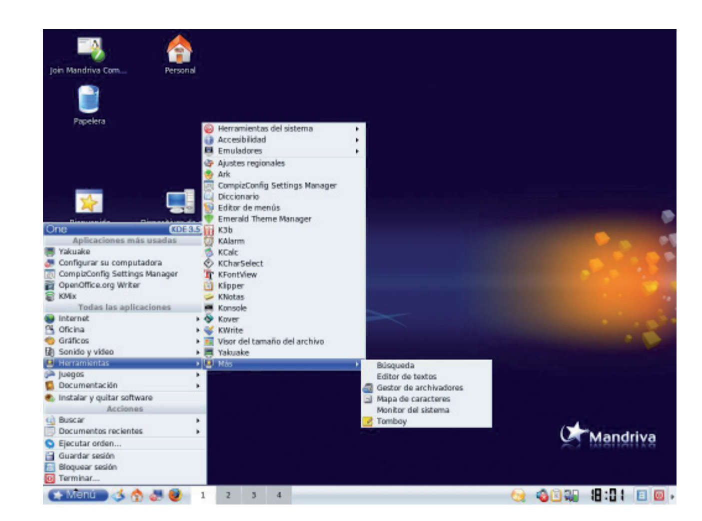




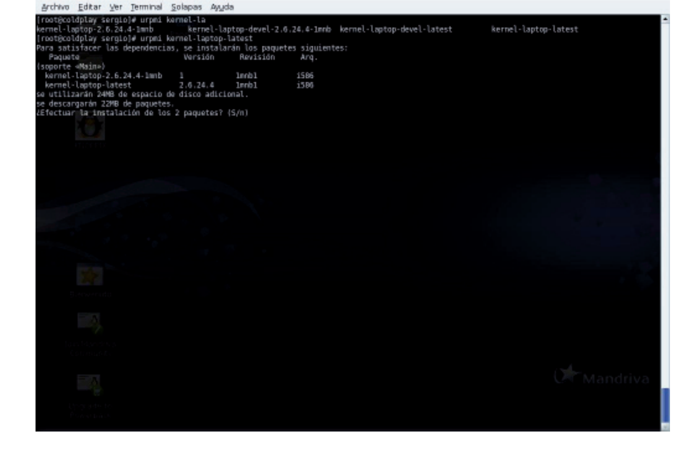
Existe una segunda opción no tan conocida en otras distribuciones llamada Metisse, que gestiona las ventanas y el escritorio (se puede usar GNOME o KDE junto con él) de una manera bastante particular. El énfasis está puesto aquí en la capacidad de hacer múltiples operaciones con ventanas y aun con fragmentos de ventanas. De todas maneras, el rendimiento en muchos casos puede que no sea el mejor.

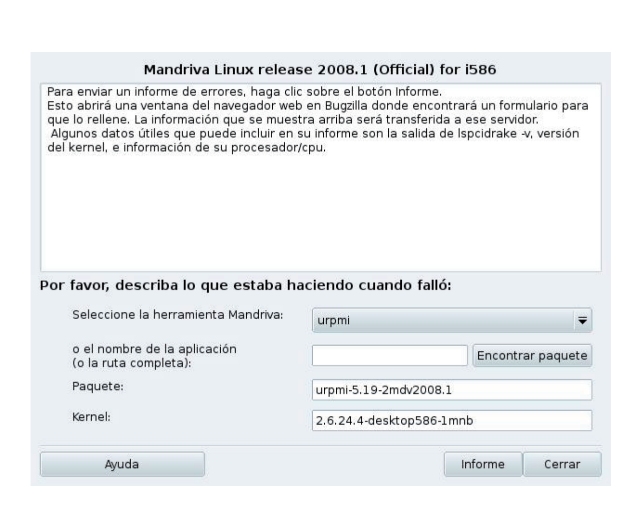
MANDRIVA 2008.1

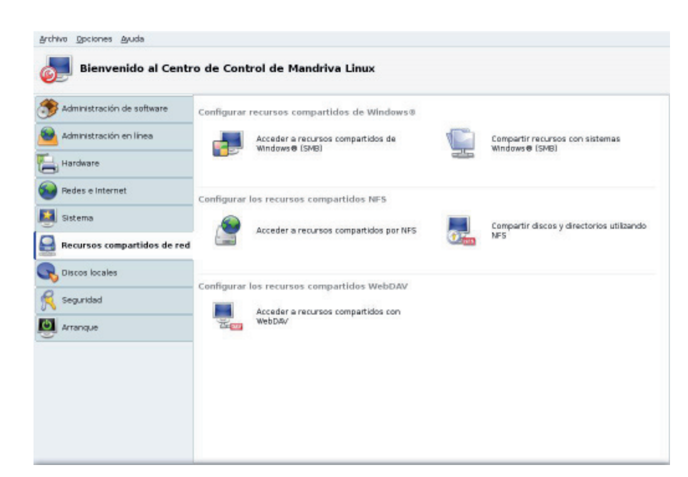




Uno de los puntos fuertes de la distribución es que más allá de que se use KDE o GNOME, uno siente que está usando la misma distribución, la organización de los menús es a mi entender más prolija que en otras distribuciones.







El kernel apropiado
Mandriva One 2008.1 me instaló la versión desktop586 en lugar del optimizado para laptops, no es un problema serio, se puede instalar con urpmi.

¿Errores?
Quienes hayan detectado un error, pueden comunicarlo a la comunidad de desarrollo de Mandriva. No es difícil, solamente hay que tener un poco de paciencia y tomarse algo de tiempo. Es cuestión de ir al sitio Mandriva Bugzilla, registrarse (si aun no lo hemos hecho) e informar de la manera más detallada el posible bug. De hecho, Mandriva viene con una herramienta para asistirnos en el informe de bugs llamada justamente Drakbug.

Configuración fácil y amigable
Mandriva permite configurar una variedad de cosas en una sola ventana, administración de usuarios, gestión de particiones, ajustes de seguridad, arranque, etc. En lugar de que el usuario tenga que estar buscando donde está esta o aquella herramienta está todo en un sólo lugar (aun así cada herramienta se puede abrir por separado)

Conclusión
Mandriva 2008 Spring, es una buena manera de festejar los diez años de la distribución. Actualizar desde Mandriva 2008.0 se puede hacer también vía urpmi sin demasiado problema para Pcs de escritorio. Asimismo, la instalación desde cero en PCs de escritorio tiene un excelente rendimiento. En laptops se podría llegar a encontrar algún problema en la gestión de energía y en el uso del touchpad. Tal vez, la falta de cuidado en algunos detalles, el hecho de provenir de Francia y una ineficaz estrategia de difusión (en especial en Latinoamérica) impidan que Mandriva se haga más popular. Más allá de eso, Mandriva es una distribución que ha recuperado buena parte de la magia de Mandrake.
De acuerdo a cual fuere el escenario, se podrá elegir Mandriva y en otros Ubuntu, Fedora, CentOS, o la que más nos guste.
Creo que es hora de que la inútil y estéril disputa entre las distribuciones debe terminar, si se pretende que Linux sea tomado en serio.
Invito a todos a probar Mandriva 2008 Spring y dar su propio veredicto.

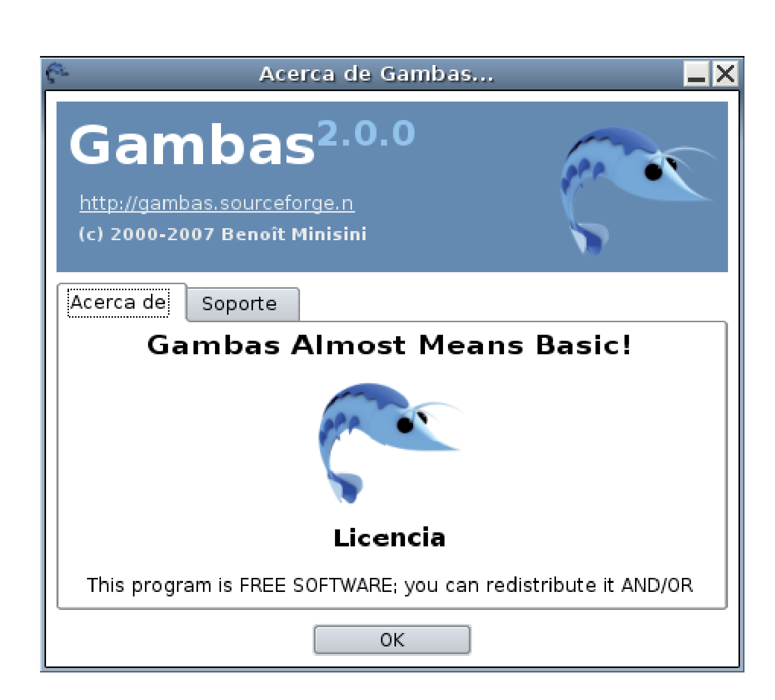
Sergio Belkin
http://www.sergiobelkin.com/

GAMBAS
EN UNA CLASE!

Para todo aquellos programadores de Visual Basic que aún no han encontrado la manera de desarrollar aplicaciones que corran en un sistema GNU/Linux, les espera dos buenas noticias:

1- Existe Gambas

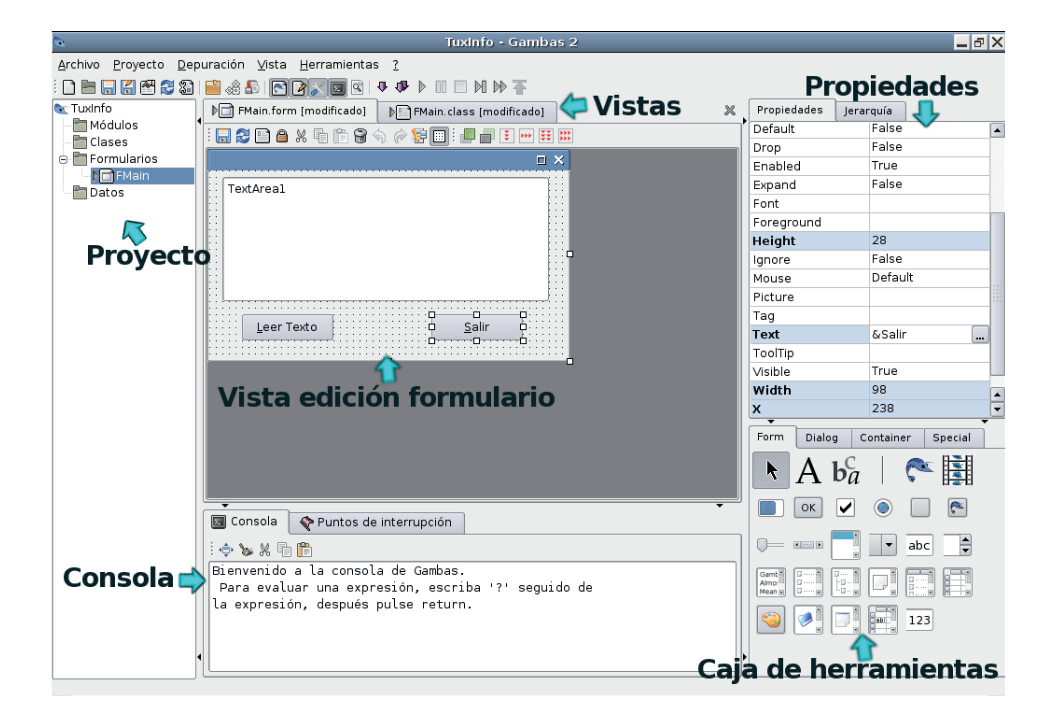
2- Gambas no es Visual Basic, es mejor que Visual Basic!



TuxInfo a lo largo de este artículo los invita a descubrir esta poderosa herramienta que les permitirá desarrollar aplicaciones que corran en las más variadas y populares distros de nuestro sistema GNU/Linux, sin limitaciones en cuanto al tipo de escritorio utilizado (KDE, Gnome, XFCE) y con perfecta integración a los principales motores de base de datos (MySQL, PostgreSQL, SQLite).

¿Qué es Gambas?

Gambas (acrónimo recursivo de Gambas Almost Means Basic, Gambas es casi como Basic) es un entorno de desarrollo de aplicaciones gráficas cuya licencia es nuestra querida GPL. Por medio de su IDE nos permite diseñar la interfaz gráfica de nuestra aplicación, programar los eventos que disparan los controles, introducir el código, realizar pruebas y depuración, entre otras cosas, para luego generar los paquetes de instalación de nuestro proyecto. Todo esto desde nuestro entorno de trabajo que se aprecia en la siguiente imagen:



Características de Gambas:

-Basado en el lenguaje Basic.

-Su licencia es GPL.

-Sencilla creación de la GUI.

-Basado en componentes que añaden funcionalidad al lenguaje.

-Es interpretado, genera Bytes-codes.

-Una “máquina virtual” los interpreta (gambas-runtime), al mejor estilo java.

-Genera paquetes de instalación en formato .deb o .rpm.

Instalación de Gambas

Todas las nuevas versiones se publican a través del sitio web oficial del proyecto http://gambas.sourceforge.net

Actualmente la versión estable es la 2.6.0, la cual podemos instalar a través del código fuente, paquetes precompilados o mediante repositorios que se encuentran disponibles en la sección download de la web oficial. Allí, hay una amplia documentación sobre como efectuar la instalación en cada una de las distribuciones.

Nuestro Primer Programa: Gambas habla!

El fin de nuestro primer programa es que el usuario ingrese un texto, y Gambas se lo lea. Así es! Gambas leerá el texto que ingresemos. Para ello necesitamos tener instalado en nuestro sistema los dos siguientes paquetes que son los que realmente se encargan de hacer dicha tarea.

-alsa-aoss

-espeak

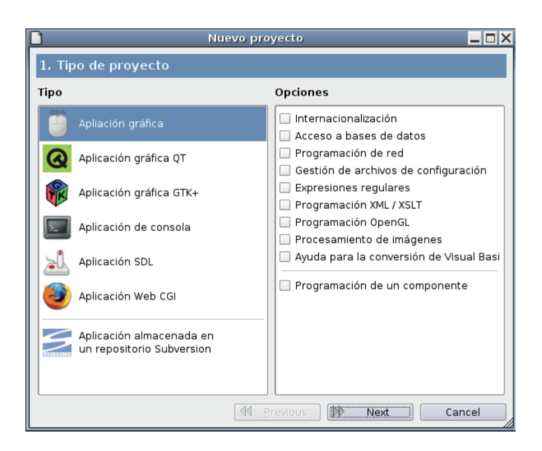
Los usuarios de Debian y sus derivados lo pueden instalar con estos dos comandos:

```
sudo apt-get install alsa-aoss
sudo apt-get install espeak
```

Cabe aclarar que estos paquetes no son parte de Gambas, más bien, son aplicaciones de consola que ejecutaremos desde el código de Gambas. Esto, sin dudas, nos abre un amplio abanico de posibilidades, el hecho de poder ejecutar los poderosos comandos de consola desde nuestra aplicación es una característica destacable de Gambas.

Iniciando un nuevo proyecto

Al igual que en Visual Basic los programas que desarrollamos son denominados proyectos, y cada uno de los archivos componentes se alojan en una carpeta cuyo nombre es, justamente, el nombre del proyecto. Para iniciar uno nuevo ingresamos en Gambas y en la pantalla inicial seleccionamos nuevo proyecto, lo cual conduce a la siguiente ventana:



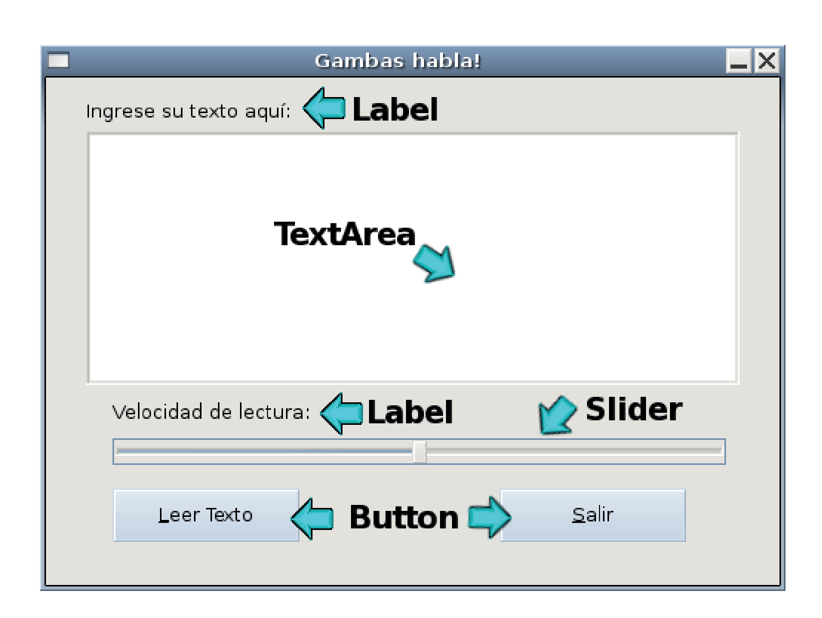
Aquí debemos elegir el tipo de proyecto a realizar (en este caso aplicación gráfica) y decidir con cuál de las dos clásicas librerías que dieron origen a KDE (librerías QT) y Gnome (librerías GTK+) se implementará nuestra interfaz gráfica. Esta elección no es excluyente, es decir, un programa creado en gambas con GTK+ puede funcionar en KDE y uno creado con QT hacerlo en Gnome, pero con el costo de perder homogeneidad en cuanto a la apariencia con respecto al resto de las aplicaciones.

Sin embargo, una de las virtudes de Gambas es que si el programa se creó con el componente GTK+ (gb.gtk), funcionará sin ningún problema si este componente es reemplazado por QT (gb.qt), y viceversa.

Diseño del formulario

Una vez decidido el componente de nuestra interfaz gráfica, pasamos a diseñar la ventana de nuestra aplicación. Es importante que antes se tomen un tiempo para reconocer el IDE y las diferentes alternativas para mostrar cada una de las vistas (desde el menú principal Vistas) que son señaladas en la primer figura de este artículo.

Seguramente en este punto ya habrán comprendido también la utilidad de las flechitas que permiten contraer o expandir cada una de las vistas, por ahora alcanza con activar las vistas de Proyecto, Propiedades y Caja de herramientas, ya que son fundamentales para diseñar el formulario que a continuación propongo:



Como vemos, el formulario está compuesto por un control TextArea, un control Slider, dos Label y dos Button. Todos se incorporan desde la caja de herramientas. Para ello debemos seleccionar el formulario FMain desde la vista proyecto, logrando de esta manera visualizarlo en el diseñador de formulario. Luego nos dirigimos a la caja de herramientas e identificamos los controles ya mencionados (dejando el puntero del mouse sobre cada uno vemos su nom-

bre) y los arrastramos a nuestro formulario.

El control Label se utiliza para mostrar una leyenda en nuestro formulario, en este caso para darle claridad a nuestra interfaz gráfica de usuario.

El control TextArea permite ingresar un texto. Se diferencia del TexBox al permitir el uso de múltiples líneas, ideal para textos extensos.

El control Slider tiene la función de seleccionar un número dentro de un rango predefinido.

Los controles Button permiten al usuario ejecutar una determinada acción, en este caso efectuar la lectura o finalizar el programa.

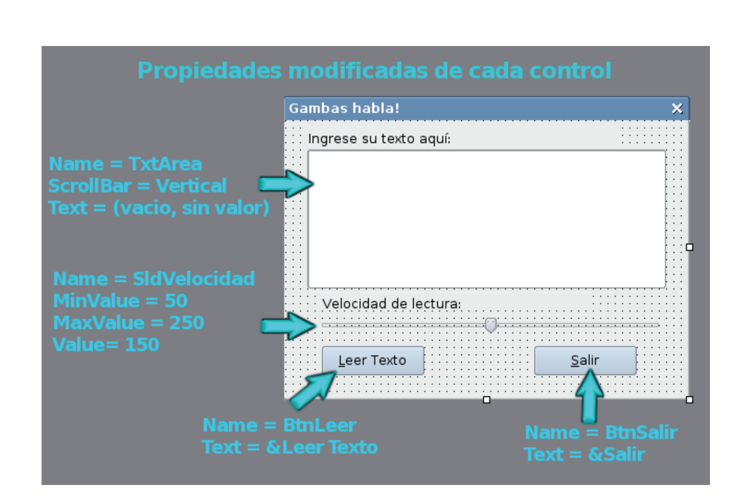
Ventana de propiedades

Ya contamos con los controles pero aún el formulario carece del aspecto deseado, por ello es necesario modificar las propiedades de nuestros controles y formulario. Esto se hace por medio de la ventana de propiedades, la cual permite modificar los atributos del control seleccionado.
Si deseamos ponerle un título a nuestra ventana, lo hacemos seleccionando el formulario, y colocando en la propiedad Text el texto Gambas habla!. De igual forma ingresamos la leyenda de cada Label y luego lo propio en cada Button. En el caso del control Button podemos elegir la tecla rápida para activarlo, tal cual se lo hacía en Visual Basic, anteponiendo el andpersand (&) a la letra deseada. La propiedad Background nos permite darle un color de fondo a cada uno de los controles.

Al control TextArea le eliminamos el valor de la propiedad Text para limpiar su contenido. La propiedad ScrollBars nos permite habilitar las barras de desplazamiento en caso que el texto sea muy extenso y no pueda visualizarse en forma completa. Seleccionamos aquí Vertical.

En el control Slider el rango se establece con las propiedades MinValue y MaxValue. El rango propuesto va de 50 a 250. Como valor inicial indicamos 150 a través la propiedad Value.

Una buena práctica de programación es establecer el nombre de cada uno de los controles (propiedad Name). Dicho nombre debería ser lo mas descriptivo posible del control y su función, para facilitar así la lectura de nuestro código. La convención más utilizada es reservar los tres primeros caracteres para identificar el tipo de control y el resto para representar la función que cumple. Los nombres y el resto de las propiedades propuestas para cada uno de los controles lo apreciamos en la siguiente imagen.



El código Gambas

La programación en Gambas, al igual que en Visual Basic, es orientada a eventos. Los eventos son sucesos que disparan los controles al interactuar con el usuario. Nuestro programa responderá a dos eventos:
-El usuario pulsa el botón “Leer texto”.
-El usuario pulsa el botón “Salir”.

Para programar el primer evento hacemos doble click al control Button denominado BtnLeer. Esto nos conduce a la ventana de código que nos propone introducir la programación correspondiente al evento Click del botón, de allí su nombre PUBLIC SUB BtnLeer_Click().
Ahora viene lo interesante, hacer hablar a la computadora. Dicha tarea, como les comentaba previamente, es realizada por los paquetes alsa-aoss y espeak.

Partiendo de que el siguiente comando de consola permite realizar lo planteado:

```
aoss espeak -ves -s150 “Hola lector de Tuxinfo”
```

Donde -v va seguido del idioma (es) y -s va seguido de la velocidad de lectura (150), y, sumado a la facilidad de Gambas de ejecutar comandos de consola mediante la función EXEC, el evento Click del botón leer queda programado de la siguiente manera:

```
PUBLIC SUB BtnLeer_Click()
EXEC [“aoss”, “espeak”, “-ves”, “-s” & Str(SldVelocidad.Value), TxtArea.Text]
END
```

Tres cosas resaltan del código anterior:
-El nombre del comando y cada uno de sus parámetros se colocan en la función EXEC separados por coma.
-Cada parámetro es un String (cadena de caracteres).
-El valor de la velocidad se obtiene del control Slide (mediante la función STR se convierte el valor numérico a String), y el texto a leer se obtiene del TextArea.

Por último programamos el botón Salir con una orden que descarga el formulario de memoria:

```
PUBLIC SUB BtnSalir_Click()
ME.Close
END
```

¡Nuestro programa está terminado! Para probarlo, lo hacemos como en Visual Basic, mediante F5 o con el icono play.
A continuación, la programación completa de nuestro primer programa, con salida profesional y mensaje de bienvenida incluidos. Porque, como verán, ¡Gambas no es Visual Basic, es mejor que Visual Basic!

Pablo Mileti
pablomileti@gmail.com

GOLPEANDO LAS PUERTAS DEL INIFERNO (O DEL CIELO) INTRODUCCIÓN SIMPLE AL PORT KNOCKING

Vamos a tomar una definicion de PortKnocking, que esta en la wikipedia. El golpeo de puertos (del inglés port knocking) es un mecanismo para abrir puertos externamente en un firewall mediante una secuencia preestablecida de intentos de conexión a puertos que se encuentran cerrados. Una vez que el firewall recibe una secuencia de conexión correcta, sus reglas son modificadas para permitir al host que realizó los intentos conectarse a un puerto específico.

El propósito principal del PK es prevenir un escanéo de puertos por parte de un atacante que busca posibles servicios vulnerables. Como los mismos sólo se abren ante un PK correcto, los puertos donde se brindan los servicios se muestran aparentemente cerrados.
Por lo general este mecanismo se implementa configurando un demonio para que revise la bitácora o log del firewall para detectar esta secuencia de intentos de conexión. Otra forma es tener un proceso examinando paquetes con alguna interfaz de captura de paquetes, pero esto tiene que hacerse en puertos TCP que se encuentren “abiertos”.
El mayor uso del PK es para determinar acceso al puerto 22, el puerto del Secure Shell (SSH).
El golpeo en cuestión es similar a un handshake secreto. La complejidad del mismo puede variar desde una simple lista ordenada de intentos de conexión a puertos TCP, UDP, ICMP u otro protocolo; hasta un hash basado en la dirección origen, tiempo y otros factores, el cual determinará cuáles serán los puertos a golpear.

Para la implementación, la idea es que el cliente tenga una aplicación que ejecute el golpeo antes de acceder al servidor de manera normal.
Un demonio se encuentra escuchando los paquetes que llegan a la máquina donde está el firewall. El utilitario del cliente, responsable de realizar el golpeo de los puertos puede ser desde un sencillo programa que ejecute comandos de ping, hasta un complejo programa generador de un hash.
Generalmente no hay ninguna indicación cuando un usuario ejecuta una secuencia errónea de PK. Simplemente el puerto que se esperaba estuviese abierto al final de la secuencia, no lo está. Ningún paquete es enviado al usuario en ningún momento.
A pesar de que esta técnica no ha sido ampliamente adoptada por la comunidad, ha sido integrada en los rootkits más recientes.
Cuando habla de los rootkits, como el suckit, permiten abrir una puerta trasera, mediante el envío de mensajes icmp.

Todos sabemos que cuando debemos proteger un puerto de los ataques de internet, tenemos la opción de filtrarlos, vía iptables. Algunos puertos pueden ser filtrados, para un grupo de ips, pero otros como smtp, web, se complica aun más.

Más allá que con la web, podamos validar a ciertas direcciones ips para entrar, podamos validar con usuarios/contraseñas, lo más común es que un servidor web esté publicando para todo el mundo. Pero que un servidor ssh, esté escuchando para todo el mundo, es algo muy peligroso. Yo había comentado, que uno puede utilizar reglas de validaciones mediante ips.

Por ejemplo

```
iptables -t filter -A INPUT -s localhost -d localhost -p icmp -j ACCEPT
iptables -t filter -A INPUT -s localhost -d localhost -p udp -j ACCEPT
iptables -t filter -A INPUT -s localhost -d localhost -p tcp -j ACCEPT
iptables -t filter -A INPUT -p tcp -s 200.200.200.200 --dport 22 -j ACCEPT
iptables -t filter -A INPUT -j DROP
```

Con esto estaríamos aceptando a 200.200.200.200 a nuestro ssh, pero qué pasa si tenemos una ip dinámica, o una notebook que pueda intentar ingresar al puerto de ssh, desde una ip dinámica, u otra ip, que no necesariamente sea conocida?.

Podríamos utilizar un servicio de dns dinámicos, como dyndns, loguearnos, y luego tener algo así como

```
iptables -t filter -A INPUT -p tcp -s mguazzardo.dyndns.org --dport 22 -j ACCEPT
```

Para ingresar con la dirección asociada a mguazzardo.dyndns.org.

Lo otro, es utilizar Port Knocking. Si bien esta nota está basada en portKnocking, existen varios programas e implementaciones, algunas mejor que otras. Voy a hablar de Knockd, por la sencillez de este.

Para los que no lo conocen les comento, el programa knockd es básicamente port knocking, hay que golpear antes de entrar. El programa se activa por capa de aplicación, y mediante mensajes icmp modificados.

Se instala en el server, donde por ejemplo, podríamos tener cerrados para todos, el ssh. En el cliente, también se instala el paquete

```
debian:~# apt-get install knockd
Leyendo lista de paquetes... Hecho
Creando arbol de dependencias... Hecho
Se instalarÃ¡n los siguientes paquetes NUEVOS:
knockd
0 actualizados, 1 se instalaran, 0 para eliminar y 9 no actualizados.
Se necesita descargar 0B/26,4kB de archivos.
```

```
Se utilizaran 115kB de espacio de disco adicional despues de desempaquetar.
Seleccionando el paquete knockd previamente no seleccionado.
(Leyendo la base de datos ...
52952 ficheros y directorios instalados actualmente.)
Desempaquetando knockd (de .../knockd_0.5-1.1_i386.deb) ...
Configurando knockd (0.5-1.1) ...
Not starting knockd. To enable it edit /etc/default/knockd
```

Ahora supongamos, que tenemos cerrado, mediante una regla como esta.

<Antes de recibir comentarios o quejas, es solo a nivel demostrativo>

```
iptables -t filter -A INPUT -j DROP
```

<Estaría cerrando todos los ports en el server>

Y yo quisiera entrar, entonces, cuando ejecuto el cliente, debería dejar entrar a mi ip vía ssh

Entonces...

Una vez instalado en el servidor, debemos configurar el archivo /etc/knockd.conf por defecto, este viene con esta configuración

```
[options]
logfile = /var/log/knockd.log
[openSSH]
sequence = 7000,8000,9000
seq_timeout = 5
command = /sbin/iptables -D INPUT -s %IP% -p tcp --dport 22 -j ACCEPT
tcpflags = syn
```

```
[closeSSH]
sequence = 9000,8000,7000
seq_timeout = 5
command = /sbin/iptables -D INPUT -s %IP% -p tcp --dport 22 -j ACCEPT
tcpflags = syn
```

Lo que dice, que para abrir el ssh, hay que mandar la secuencia de ports 7000 8000 9000

(Esta secuencia puede ser cambiada).

****************** en el cliente, ejecutamos ***************

```
pepe:~# knock 192.168.19.129 7000 8000 9000
pepe:~# ssh 192.168.19.129
root@192.168.19.129's password:
Linux debian 2.6.18-6-686 #1 SMP Sun Feb 10 22:11:31 UTC 2008 i686
```

```
The programs included with the Debian GNU/Linux system are free software;
the exact distribution terms for each program are described in the
individual files in /usr/share/doc/*/copyright.
Debian GNU/Linux comes with ABSOLUTELY NO WARRANTY, to the extent
permitted by applicable law.
debian:~# exit
logout
Connection to 192.168.19.129 closed.
pepe:~# knock 192.168.19.129 9000 8000 7000
************************************************************
```

Para cerrarlo, como dice ahí, habría que mandar 9000 8000 7000

Yo voy a poner, en mis reglas de iptables, la siguiente, para abrir

```
command = /sbin/iptables -I INPUT -s %IP% -p tcp --dport 22 -j ACCEPT
```

Para no tener problemas con el Orden de Matcheo.

Recomendaciones Adicionales al ssh.

Una recomendación adicional que realizo yo, es cambiar el puerto de ssh por default. Esto se cambia en el archivo /etc/ssh/sshd_config

Para cambiar el puerto, hacemos lo siguiente

```
# What ports, IPs and protocols we listen for
#Port 22
Port 22222
```

Por ejemplo, para ponerlo en el 22222

Después, existen otras cláusulas interesantes. Algo muy piola, sería que los usuarios tuvieran que loguearse pero no como root, o sea, denegar el acceso de root via ssh.

```
#PermitRootLogin yes
PermitRootLogin no
```

También, podría pedir que sólo dos usuarios ingresaran. marcelo, y ariel

AllowUsers marcelo, ariel

Luego, para que todo funcione como debe ser, recordemos que tenemos que reiniciar el demonio, para hacerlo, lo hacemos

```
debian:~# /etc/init.d/sshd restart
```

Y ahí todos los cambios serán tomados!.

EVALUACIÓN vs REALIZACION

En esta nueva edición buscaré entrar más en detalle sobre las metodologías para la realización de proyectos, pero antes me gustaría tratar un tema que creo es común que se confunda y es importante tener en claro.

Es mucho más probable que muchos de los lectores de esta revista se encuentre frecuentemente frente a situaciones que requieran una evaluación de un determinado proyecto, más que a la posibilidad de realizarlo. Esto es común a la vida y por supuesto aplicable a lo profesional. Si observamos bien, la mayoría de las cosas que hacemos día a día consisten en evaluar y luego tomar decisiones. Y no tanto a realización de proyectos.

Es común que se trate como una sola cuestión a la evaluación de proyectos y a la realización de los mismos, cuando en realidad, son dos ópticas totalmente distintas y contrapuestas una a la otra. Si bien es cierto que utilizan la misma metodología, no necesariamente el realizar un proyecto nos habilita como expertos en evaluación y viceversa.

Creo que es importante tratar de encontrar una definición para cada uno. Como punto de partida podríamos decir que Evaluación de proyectos consiste en el análisis concreto de un proyecto dado, dicho de otra manera menos obvia, podríamos sostener que a partir de algún proyecto previamente constituido y analizado por un tercero, evaluar consiste en poner en duda todos los aspectos del plan, dicho de otra forma: Evaluar es desconfiar.

Por otro lado la realización de un proyecto consiste en la utilización de una metodología para transformar una idea en algo concreto dotando a la misma de una mayor formalización, que

tiene como objetivo la disminución del riesgo.
Existen casos donde se realiza una doble acción, por ejemplo: imaginemos que se nos encarga analizar un proyecto realizado por alguien que ocupaba antes nuestro puesto. En este caso se deben utilizar las dos alternativas, por un lado debemos evaluar lo que nos entregan y luego debemos realizar el proyecto, tomando, modificando y dando forma al mismo.

Podemos decir que suele ser más difícil la evaluación que la realización, esto, visto desde el punto de vista de que, el que evalúa cuenta con una mayor incertidumbre sobre el proyecto, ya que no ha participado activamente en la realización y desconoce la veracidad de los datos y percepciones del realizador. Por ejemplo: imaginemos que nuestro trabajo es realizar preselecciones de proyectos para que un inversor a posteriori decida en cuál va a invertir. Los riesgos son dobles. Por un lado desconocemos las fuentes de información y por otro tenemos la responsabilidad en alguna medida, por haber recomendado el mismo.

Ahora bien, cuáles son las partes críticas a la hora de evaluar un proyecto, ¿por dónde suelen hacerse evidentes los engaños?. Anteriormente dijimos que evaluar era desconfiar, sin embargo debemos tener mucho cuidado y no ser influidos por esta percepción. El riesgo radica en castigar demasiado a todos los proyectos y estar frente a la posibilidad de descartar uno bueno. Este podría ser el caso de los asesores de crédito dentro de los bancos, muchas veces al buscar que los proyectos sean tan solventes se pierde la oportunidad de grandes negocios.

Creo conveniente hacer una breve salvedad. Evaluar no siempre significa descartar proyectos, evaluar significa tanto descreer de proyectos con alto rendimiento como también evaluar aquellos proyectos que por ejemplo tienen un VAN igual a 0. ¿Por qué?, simplemente porque así como existen proyectos sobrevaluados, también existen subvaluados. Muchas personas tienen una personalidad negativa sobre sus decisiones y esto puede verse plasmado en el proyecto, castigándolo más de lo necesario.
La evaluación debe realizarse desde dos ópticas diferentes, una cuantitativa y otra cualitativa.

La primera tiene que ver con la metodología utilizada, las fuentes de información, los números, etc. Y la otra se focaliza en la idea, la innovación, la creatividad del proyecto. Cuando Akio Morita de Sony propuso la introducción del Walkman, todos los analistas previeron un rotundo fracaso, esto porque sólo se basaron en un análisis cuantitativo, sin embargo Akio Morita estaba convencido del contenido innovador del producto. El tiempo le dio la razón. Ahora, ¿qué hubiese sucedido con el Walkman si quien lo propusiera no fuese el dueño de la empresa?.

Para aquellos que tengan la responsabilidad de evaluar proyectos, deben sin duda tener bien en claro como se realiza un proyecto, deben entender a fondo cada etapa y cuales son las variables críticas a tener en cuenta.

A continuación empezaremos a construir una metodología que nos sirva de guía para la realización de proyectos y por ende sirva como base para la evaluación de los mismos.

El contar con una formalización nos brinda un orden y sobre todo dota al proyecto de una base que permita a cualquiera que tenga la posibilidad de evaluarlo entender de que se trata.

Es imposible ser un experto en cada punto del proyecto, más, cuando uno no es el dueño de la idea original. En estos casos mi recomendación para evitar errores es apoyarse en especialistas o referentes que conozcan el mercado, el producto, etc.

En principio todo proyecto debe cumplir 3 requisitos:

a) Claridad: debe estar bien planteado en que consiste, que busca. Los proyectos no siempre son leídos por expertos, esto no puede ser un impedimento, es importante recordar que buscamos financiamiento y nadie daría dinero a algo que no entiende.

b) Durabilidad: o plazo para su ejecución. Es importante dotarlo de un horizonte temporal, en cierta forma plantear un tiempo para evaluarlo.

c) Económicamente viable: muchos proyectos no soportan esta etapa, nos referimos a que

todo proyecto debe arrojar un beneficio esperado superior al costo de oportunidad del inversor.

Si bien no existe una única metodología de realización de proyectos una de las más aceptadas es la que explicaremos a continuación.

En este artículo sólo enumeraremos las etapas y explicaremos la primera de ellas, en las próximas presentaciones ampliaremos cada una hasta tener bien en claro el total del plan.

I- RESUMEN EJECUTIVO:

El resumen ejecutivo va al principio del proyecto pero se realiza al final, se dice que es la parte más importante de un proyecto, ya que es la que interesa al inversor, si no logramos que el lector supere esta etapa todo el proyecto no tiene sentido. No debe ocupar más de una carilla, tiene que exponer en forma sencilla en que consiste el proyecto, cuáles son las características únicas, qué rentabilidad se espera conseguir, cuál es la inversión inicial, etc.

II- MERCADO

1- Historia

2- Demanda

3- Oferta (competencia)

4- Situación actual y perspectivas

(Citar fuentes cuando se adjunta información estadística).

III- EMPRESA

1- Reseña histórica.

2- Estructura societaria.

3- Productos

4- Ventas / Distribución / Marketing.

5- Aspectos Productivos y Tecnológicos.

6- Innovación.

7- Organización y Management.

8- Aspectos relacionados con el medio ambiente.

9- Factores claves para el éxito.

10- Estrategia.

11- Potencial de crecimiento del negocio y su mercado.

IV- INFORMACIóN ECONóMICO FINANCIERA

1- Histórica (en el caso de una empresa en funcionamiento).

2- Análisis de costos, márgenes y precio.

3- Información Proyectada (con escenarios).

4- Construcción de flujos de fondos

5- Determinación de la tasa de rendimiento esperada (CAPM, WACC, ROI)

6- Evaluación financiera en función de VAN, TIR y periodo de recupero.

7- Determinación del riesgo.

Queridos lectores no se asusten si hay terminología que no comprenden, es muy sencillo y es la misión de este humilde docente exponerlas de forma accesible y clara para que realmente sean utilizadas, créanme que de utilizar una metodología su proyecto tendrá sin dudas mayores posibilidades de éxito.

Por último para aquellos que tengan en mente proyectos de desarrollo de software, servicios, etc. Deben tener en cuenta que son intangibles y que para los inversores no hay nada peor que un intangible, básicamente porque no se puede medir y no cuenta con un respaldo o garantía, más que la idea. Con todo esto quiero trasmitirles que deben necesariamente contar con un excelente plan de negocios que interese y sobre todo demuestre en papel que la idea es posible y más importante aun, rentable.

Lic. Jonatan Marcos Loidi

Set Consulting

Consultas@jonatanloidi.com.ar

EQUIPOS ARGENTINOS SE DESTACAN EN COMPETENCIAS DE DESARROLLOS DE JUEGOS

Durante marzo y abril de este año se llevaron a cabo diferentes competencias de desarrollos de juegos, donde equipos argentinos tuvieron gran protagonismo, obteniendo primeros puestos y varios lugares entre los diez primeros.

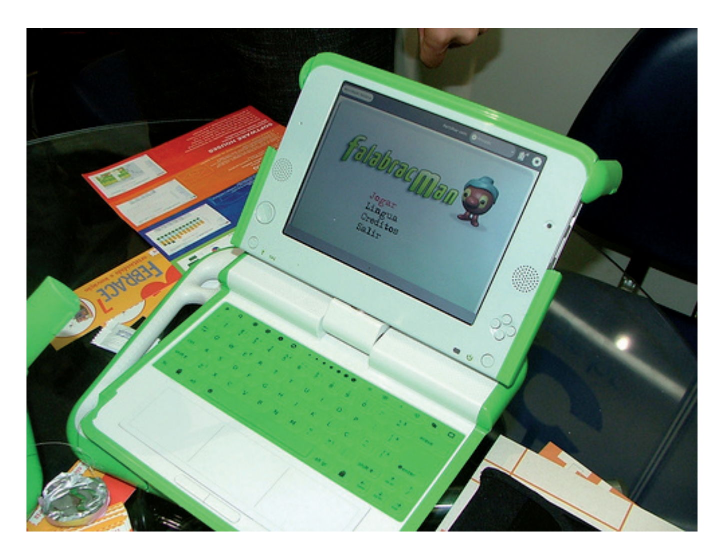
Game Jam Brasil: Un juego en sólo 36 horas

Durante la novena edición del Forum Internacional de Software Libre (FISL 9.0) realizado en Porto Alegre (ver nota Tuxinfo presente en FISL) se organizó el Game Jam Brasil, certamen que tuvo como objetivo desarrollar juegos software libre en sólo 36 horas para One Laptop Per Child (OLPC)[1]. OLPC es una laptop educativa, pensada para niños del primer ciclo lectivo, por ello el jurado del concurso estuvo integrado por niños de 6 a 14 años y un especialista en educación de informática[2].

En el concurso participaron ocho equipos, siete locales y uno argentino. Tras la evaluación y revisión del jurado[3], el único equipo visitante resultó ser el ganador con el juego llamado falabracMan.

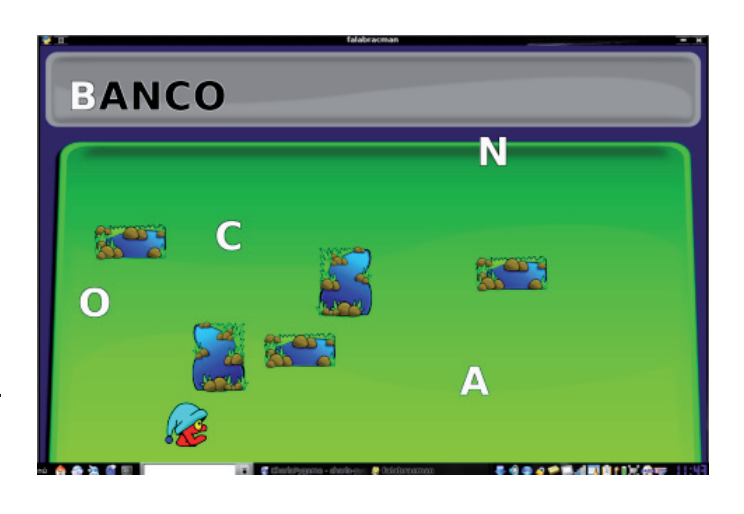
El equipo argentino estuvo integrado por 11 personas que se repartió en pequeños grupos según tareas: diseño de personajes y fondos, sonido, menús y diccionarios portugués/español, jugabilidad y otro grupo que estuvo limando las asperezas de crear una actividad dentro de la OLPC. La coordinación estuvo a cargo de Alejandro Cura. “Falabracman” es un juego educativo donde los niños deberán ir juntando las letras de una palabra con un personaje que se mueve a toda velocidad y esquivando obstáculos al mismo tiempo.





Primer puesto en Game Jam Brasil

Falabracman fue entregado justo a tiempo, incluso hay un video de Leo Monk corriendo con la olpc para entregarla a los organizadores. Ejercicio que les permitió ser los primeros en entregar.[4]



"Falabracman", un juego educativo donde los alumnos deberán ir juntando las letras de una palabra con un personaje que se mueve a toda velocidad esquivando obstáculos.

Más allá de la diversión a extremo, el Game Jam Brasil tuvo como premio una OLPC que en estos momentos se encuentra en tierras argentinas.



Equipo argentino al anuncio del ganador en Porto Alegre: Josx, Ska, Alecu, Leito, Karucha, CHR junto con dos miembros del jurado.

Falabracman es software libre y puede bajarse de su sitio[5]. Al probarlo, se debe tener en cuenta que está hecho para OLPC, y requiere python, pygame y una pantalla de 1200x900 pixeles.

PyWeek: Un juego en una semana

Pyweek[6] es un concurso que consiste en desarrollar un juego en siete días. Una semana antes de comenzar, se anuncian los potenciales temas. Sobre estos, los participantes votan y el certamen comienza cuando se anuncia la temática más votada. Existen dos categorías, individual o equipos de más de una persona. No posee grandes restricciones, salvo uso de python y software y material libre, en caso que el juego posea dependencias. Pyweek se realiza dos veces al año y desde 2005 a la fecha cuenta con seis ediciones que generaron más de 250 juegos.

El jurado de pyweek está integrado por los mismos participantes que alcanzan a entregar el juego antes de que se venza el plazo. Cada juego es medido de acuerdo al nivel de diversión, producción e innovación.

En la mayoría de las ediciones, los equipos argentinos han ocupado importantes puestos y en la tercera, el equipo PyAr2 obtuvo el primer puesto con el juego TypUs Pocus[7][8] y desde entonces el número y protagonismo no ha decaído.



TypUs Pocus, primero en la tercera ición de PyWeek

La sexta edición de pyweek[8] se realizó en marzo del 2008 y la temática elegida fue Robot. Robo T-2 . El juego argentino mejor posicionado de la sexta edición, obtuvo el cuarto lugar[10] de veintinueve juegos entregados. Robo T-2[11] nos sitúa en un futuro al estilo Mad Max. En un mundo sin autoridades, donde toda la comunidad científica ha sido asesinada, se nos encomienda la misión de recuperar las piezas de Robo-T2, quien es la única esperanza de volver a nuestra isla, un país importante, traer la paz o quien sabe.





Robo T-2, el mejor juego argentino en pyweek 6

Con una excelente producción y originalidad, la propuesta del equipo pwii again propone un doble juego, un arcade de autos con una muy buena física complementado con un juego de comercio. En las carreteras se debe ir coleccionando piezas que se usarán en las ciudades para comprar las piezas de Robo-T2 y de esa forma avanzar en nuestra misión.

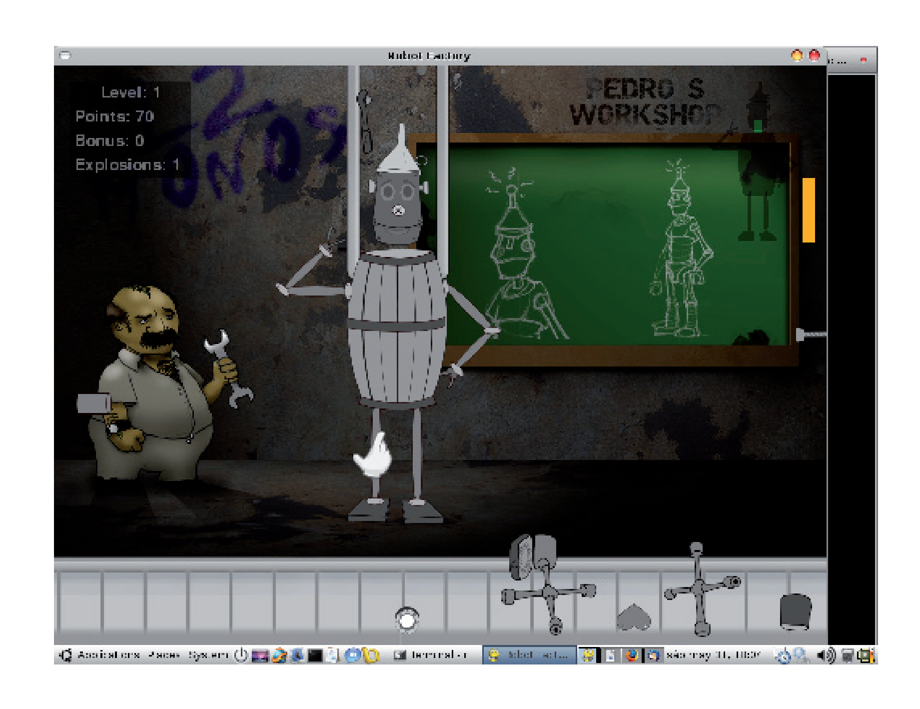
En Ubuntu Linux, Robo T-2 tiene como dependencia, gcc y el paquete python-opengl. Para instalar y jugar Robo T-2 en Linux realizar lo siguiente:

```
$ wget http://los-cocos.googlecode.com/files/robo-t2.zip
$ unzip robo-t2
$ cd robo-t2/lib/chipmunk/
$ chmod u+x build_unix.sh ; ./build_unix.sh
$ cd ../../
$ python run_game.py
```

10 Roboticists from Santa Fe

Robot Factory[12] es otra de las excelentes producciones argentinas que estuvo entre los 10 primeros. El juego está centrado en la historia de Pedro, un hombre modesto que lee libros de Asimov y comienza a soñar con robots hasta que un día decide invertir todos sus ahorros para montar una fábrica de Robots. Durante el juego, Pedro es nuestro jefe y nuestra tarea consiste en ir construyendo diferentes robots.





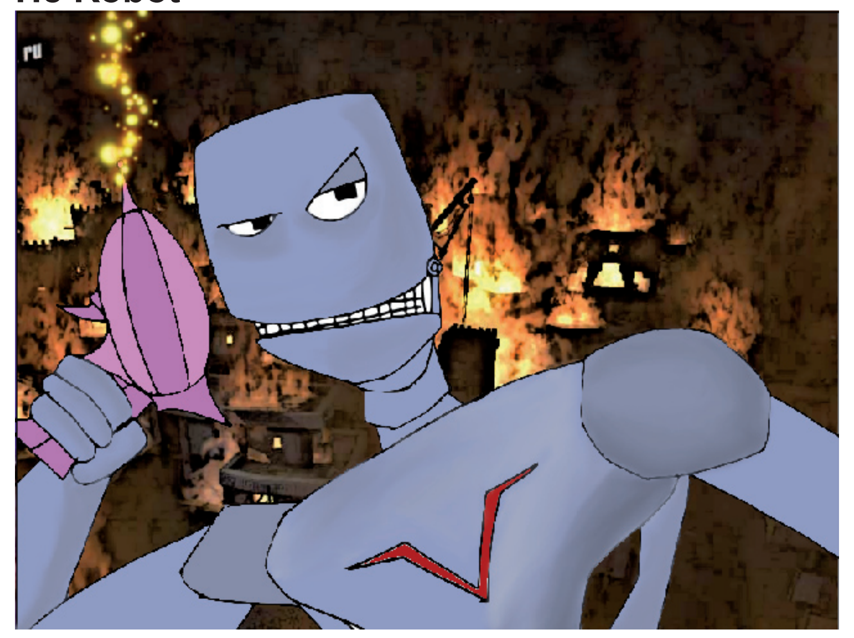
Robot Factory, excelente producción santafesina

Para jugar Robot Factory sólo requiere python, pygame y ejecutar los comandos:

```
$ wget http://media.pyweek.org/dl/6/pysfe/robotfactory-1.zip
$ unzip robotfactory-1.zip
```

```
$ cd robotfactory-1
$ python run_game.py
```

He Robot



Otro juego inspirado en libros de Asimov es He Robot[13]. Este juego desarrollado en Córdoba está basado en la novela Yo Robot, Venger, robot protagonista del juego, tiene que cazar humanos por diferentes escenarios. He Robot es un clásico arcade que en sólo 3 meses de estar en línea ha sido descargado por más de setecientas personas, según indica su sitio[14].

He Robot, producción cordobesa que en menos de 3 meses tiene más de 700 descargas

He Robot tiene las mismas dependencias que el juego santafesino y los pasos para instalarlo y ejecutarlo son similares:

```
$ wget  http://herobot.googlecode.com/files/herobot-10.zip
$ unzip herobot-10.zip
$ cd herobot
$ python run_game.py
```

Otros juegos argentinos en Pyweek

Producciones argentinas son también X25 Unplugged[15] y I Robot[16], excelentes producciones que obtuvieron los puestos octavos y novenos respectivamente.

Desarrollar juegos en Python es FáCIL

Luego de ver las excelentes producciones nacionales y para saber más sobre juegos y python contactamos a Alejandro J. Cura (Alecu) y Héctor Sanchez, miembros del equipo ganador en Brasil y autores de la charla “Pyweek: un juego en 7 días”, charla que ha recorrido diversos países incluyendo Brasil en FISL 9.0.



Héctor Sanchez, Alejandro J. Cura presentando la charla un juego en 7 días en FISL, Brasil

Tuxinfo: ¿Hace cuánto que desarrollan juegos con python ?

Héctor Sanchez - Dos años aproximadamente

Alecu - Yo hago juegos con python desde marzo de 2006, es decir, desde la segunda edición de la competencia pyweek. Esta competencia amateur invita a equipos de todo el mundo a hacer un juego usando python en una semana.

Tuxinfo - ¿Hace cuánto que desarrollan juegos para OLPC?

Hector Sanchez - Yo no desarrollo juegos para la olpc, fue la primera vez que porto un desarrollo con pygame para la olpc.

Alecu - Con algunos miembros de PyAr comenzamos a adaptar “Typus Pocus” -uno de nuestros juegos preferidos-, para que funcione en la olpc, durante un sprint en Santa Fe, a mitad del año pasado. La OLPC tiene una resolución muy alta, y una cpu un tanto lenta, por lo que hizo falta adaptar todas las imágenes y coordenadas del código del juego, y todavía faltarían algunas optimizaciones. Pero a falabracman lo pensamos desde el primer momento para que funcione en la olpc y en Pcs comunes, lo que simplificó bastante el tema.

Tuxinfo: ¿Crees que python es un buen lenguaje para aprender a hacer juegos, para aprender a programar?

Héctor Sanchez - Sin dudas, diste con mi combinación preferida, creo que es bueno enseñar a programar con python y pygame, donde por ejemplo los chicos, rápidamente se ven partícipes e interactúan con un programa, en este caso un juego, y van adquiriendo conocimientos de programación.

Alecu - Si, Python es un lenguaje que se aprende muy rápidamente. Hay muy buena documentación en la página de Python Argentina: http://python.com.ar/ También es muy fácil aprender a hacer juegos siguiendo el código de alguno de los tantos juegos hechos con Python.

Tuxinfo: ¿Esto es para expertos?, ¿qué hace falta para comenzar?

Hecor Sanchez - No es para expertos, la librería pygame es muy fácil de utilizar, la primera vez que alguien realiza pruebas con esta, rápidamente tiene un juego funcionando, imaginemos un juego sencillo 2d, claro que más conocimientos tenga el programador, le permite hacer juegos más avanzados y sofisticados.

Alecu - Se puede empezar a hacer juegos bien sencillos, tipo pacman o tetris, y nos alcanza con cualquier computadora que tenga instalado python y pygame. Para hacer cosas más complejas, necesitamos alguna placa de video moderna, que tenga drivers 3d y tener instalado ademas de python alguna biblioteca un poco más especializada, tal como cocos2d o panda.

Tuxinfo: Finalmente, ¿cómo me entero de estos concursos?

Hector Sanchez - Simplemente visitando este sitio, http://www.pyweek.org/, hay una competencia semestral, donde se suscriben vía web y pueden participar desde sus casas.

Alecu - Para enterarte sobre estos concursos hay que suscribirse a la lista de Python Argentina. Acá explica como: http://python.com.ar/moin/ListaDeCorreo .

Python es un lenguaje de programación sencillo de aprender, soporta diferentes alternativas para desarrollar juegos y existe una comunidad fuerte en distintos puntos del país. Dos veces al año pyweek crea una excelente oportunidad para acercarse a su comunidad y divertirse aprendiendo.

Referencias:

1. http://wiki.laptop.org/go/Game_Jam_Brasil/2008
2. http://wiki.laptop.org/go/Game_Jam_Brasil/2008/Regulamento
3. http://wiki.laptop.org/go/Game_Jam_Brasil/2008/reviews
4. http://pyar-olpc.blogspot.com/2008/04/falabracman.html
5. http://www.assembla.com/spaces/files/falabracman
6. http://pyweek.org/e/PyAr2/
7. http://pyweek.org
8. Detrás de las escenas de TypUs pocus http://www.flickr.com/photos/54757453@N00/sets/72157602129002864/
9. http://pyweek.org/6/
10. http://pyweek.org/6/ratings/
11. http://pyweek.org/e/pywiic/
12. http://pyweek.org/e/pysfe/
13. http://pyweek.org/e/PandT/
14. http://code.google.com/p/herobot
15. http://pyweek.org/e/pupo/
16. http://pyweek.org/e/losersjuegos/

Sobre el autor de la nota, Roberto Allende: Director Comercial en menttes - empresa dedicada al desarrollo en Python, Zope y Plone basada en Software Libre. Miembro de Zea Partners. Miembro de Plone Foundation, Texas, EE.UU. Cofundador y administrador del proyecto Plone Conosur. Contacto para Latinoamérica del proyecto PloneGov y miembro del proyecto ComunesPlone. Cofundador de la comunidad Freenets (http://www.freenets.org.ar). Autor del blog robertoallende.com dedicado a Software Libre, Plone y temas relacionados a la web.

EL CONOCIMIENTO, NOS HARÁ LIBRES?

La falta de conocimiento es una de las formas más evidentes de sometimiento para una sociedad. Mucha gente se ve obligada a pagar muy caro cualquier cosa que necesite por el solo hecho de no saber como hacerla o no conocer un reemplazo eficiente. Hay miles de ejemplos entre el Software privativo, las patentes.

Pero este viejo dicho que tanto se da en cualquier otra materia aquí entra en varias contradicciones con la realidad.

Alvin Toffler en su libro "Las Guerras del futuro", dice que la información se puede usar para Informar como para Desinformar tanto en la guerra como en los negocios. Y en la industria informática esto se ve claramente en muchos casos. Tzun Tsu en "El Arte de la Guerra", también lo dijo pero hace más de 24 siglos atrás, (aunque sólo para la guerra).

Capacitación por piratería

Una técnica de esclavización por el conocimiento es el dejar fluir en una conducta impropia, "La Piratería". Al no controlarla como se debiera se deja que mucha gente se familiarice y aprenda a operar un tipo de Programa y/o Sistema. Luego cuando la gente desea empezar un trabajo lo hace con las herramientas que conoce. Obviamente debe comprar los programas pero tiende a comprar lo que conoce.

Aplicando el dicho,"Más vale conocido que bueno por conocer". Esta gente se ve condicionada por un conocimiento previo y no buscan algo mejor.

Dádiva

Otra técnica es la Dádiva, de una empresa regalando el software con valor de miles de dólares en el área más sensible, los ámbitos de la educación. Y para colmo con cláusulas que luego ligan a la persona en formación a limitarse en el uso de los conocimientos adquiridos.

Al igual que los vendedores de sustancias ilegales, sólo quieren crear adicción y clientes cautivos usando las mismas técnicas. El primero te lo regalan, después te los venden, (y bien caro).

Cambios constantes

Los cambios de paradigmas abruptos es también una táctica, ya que obliga a los profesionales a recapacitares en áreas que ya tenía conocimiento y generalmente a precios más que caros. Imaginen en 20 años pasa de Des-estructurado a Estructurada, luego a Objetos, después a Visual, y finalmente a .Net. Y después, ¿Quién sabe qué?, Silverlight o algún otro engendro nuevo.

Uno puede terminar mareado de solo ver un programa viejo y preguntarse, ¿Qué hacía esto?. O peor tener que rehacer un programa de nuevo.

Son muchas las personas que quedan en el camino en este Babel moderno, gente a la que hacen sentir frustrada, vieja y obsoleta antes de tiempo.

Desarrollo desparejo

Una de las técnicas que se vio particularmente en el principio del desarrollo de .net es el desparejo desarrollo para la plataforma Linux con Mono.

Como consecuencia de ello era más fácil portar algo de Mono a .Net que hacer el mismo procedimiento en sentido inverso.

Es obvio que esto favoreció a Microsoft en detrimento de Linux y aún hay diferencias que siguen haciendo esta diferencia.

Los súper pretencioso

Otra de las técnicas en la constante búsqueda de jóvenes, los sobre exigen en la capacitación para las tareas que deben desarrollar en la empresa. Y cuando pasa el tiempo, algunos pocos progresan y el resto se los desplaza.

En un país donde la edad para jubilarse es de 65 años, que alguien no pueda encontrar un trabajo si es mayor de 35 o 40 es un terrible desacierto de las autoridades Nacionales que demuestra que las corporaciones son más poderosas que las Naciones.

También tenemos que a los jóvenes se les exige un nivel de conocimiento y experiencia muy elevados pero de ser posible absolutamente básicos en asuntos de conocimiento de sus derechos legales y hacerlos trabajar por poca plata y jornadas excesivamente largas.

Empresas a las que les “Importa la Gente”, hay muy poca verdad en esa frase. Busquemos quien realmente la valore.

Trabajo golondrina

Esta forma es muy común en corporaciones grandes que andan de país en país buscando los mayores márgenes posibles.
Toman empleados con sueldos escasos en un país, luego a medida que las empresas empiezan a aumentar las demandas de los mismos, elevan los sueldos.

Luego de un tiempo los empelados son tan caros que deciden irse a otro país y dejan a miles de desempleados especializados.

Este último caso es dentro de todo el que más temen las corporaciones, ya que un ex-empleado puede aparecer en una empresa rival ó formando su propia empresa que puede llegar al caso de plantearle un enfrentamiento más amplio ó peor, que cree una Aplicación asesina precisamente de su negocio.

Siempre les queda el miedo al contragolpe.

Matriculaciones

Hay gente de negocios que desean limitar el mercado de gente trabajando argumentando que hay muchos e irresponsables en el sector.

Si, hay muchos pero en estos días no alcanzan, sólo encarecerían todas las actividades informáticas.

Y hay grandes empresas internacionales que no han hecho unos desarrollos muy responsables en las últimas décadas. Sobre todo si viven del monopolio y las actualizaciones.

Amen de ello hay jóvenes que han superado a grandes empresas en desarrollos, ó en demostrar lo malo que son los productos y protecciones de algunas empresas, foros, conglomerados, etc.

Regionalizaciones

Grandes empresas hacen sistemas de capacitación, condiciones de uso o unos servicios de venta On-Line, sólo para ciertos países. El resto del mundo no les importa.

Que los sistemas de ventas hagan ofertas para unas pocas naciones y precios con excesivas cargas impositivas o cánones para otros bajo excusas que poco tienen que ver con la realidad.

Desde las zonas de los DVD hasta en qué país se debe usar el IPhone, son todos límites artificiales que sólo hacen a la exclusión de muchos en beneficios de pocos.

La limitación de acceso a internet y/o sus servicios por zonas atenta contra la libertad cultural y social de los pueblos.

Licencias

Licencias que limitan el uso de algunos programas o dispositivos en formas muy caprichosas, Si se deja a la gente experimentar verán que se pueden hacer muchas más cosas que los licenciantes imaginaban o querían.

En el libro “Las Guerras del futuro”, se dice que se saltearon muchas limitaciones y licencias para establecer enlaces para La guerra del desierto. ¿Por qué no hacer algo para el progreso o el desarrollo de las personas y de la Paz? ¿No es mejor?.

Si Alejandro Graham Bell hubiera descartado el invento de transmisión por hilo en base al fracaso inicial en lugar de dejar que la gente haga otra cosa con ello, y a alguien se le ocurrió si podían enlazar con el aparato de otra persona y hablar entre sí, La implementación como medio de comunicación conocido como “teléfono”, se habría retrasado varias décadas. Y qué negocio se habría perdido. ¿No?.

Las cosas defectuosas

Una de las cosas que se deben evitar son los defectos y los errores. Ya sea lo mal diseñado como lo mal implementado aunque lo quieran vender como un “Maravilloso Estándar”.

Por ejemplo el OOXML, ahora establecido como un estándar en ofimática. Amen de ‘Muy’ caro ya ha tenido varios casos de errores en su panilla de cálculo para realizar operaciones matemáticas. También tiene varios defectos más y cosas que fueron implementadas fuera del estándar.

La pregunta con estos defectos no es si va a fallar. La Pregunta es. Cuando falle, ¿Cuánto va a costar reparar nuestros documentos y bases de datos?.

Uno de los errores es el almacenamiento de las fechas, del cual ya tenemos un antecedente grave. Por una cuestión de ahorro de costos en su momento terminamos tenido que migrar Bases de datos enteras, documentos, planilla de cálculo, Sistemas Operativos y Máquinas por el Y2K. (No puedo creer que a menos de 10 años ya se hayan olvidado del problema de

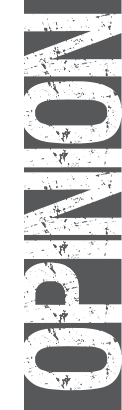
cuanto les costó).

Si tiene la desgracia de que le exigen trabajar con ello, piense que cuánto más tiempo lo use, más grande será el volumen de información que deba reparar en su momento y por lo tanto mayor el gasto en dicha reparación.

Claro que hay una alternativa, use Open Document Format (ODF). No sólo es más barato ahora, lo será en su momento.

Si no, un día se acordará de este artículo.

Hablando de cosas defectuosas, ¿M$ Office cumple la propia norma o lo hacen levemente distinto para asegurar que sólo ellos puedan funcionar como quieren?. Me queda la duda.



Imposición por estatus

Una de las cosas que vi hace algunos días fue que ciertos políticos se reunían para hacer tratos con Microsoft para la implementación de sus productos en áreas sensibles a nivel provincial y nacional.

Siendo una de las prioridades de cualquier Nación a transferencia de tecnología y conocimiento y por sobre todo la no dependencia de factores externos, (Naciones o empresas), ¿por qué se invierte mucho dinero en comprar cosas que no se pueden verificar completamente por falta de sus fuentes?.

Y para colmo con software que no sólo es más caro, también es el más afectado por código malicioso tanto en forma local como remota, (Virus y Exploit).

Estas cosas deben ser implementadas en forma muy bien controlada, más con cosas que van desde los controles impositivos, la salud y cualquier área de gobierno, por sobre todo la educación ya que así están educando para la dependencia.

Alguien se acuerda que la primera vez que la AFIP decidió hacer presentaciones de declaraciones impositivas en Disquetes muchos fueron repartidos con Virus. Obviamente no aprendieron en casi 20 años que no se puede confiar en una plataforma débil y para colmo sólo la desarrollan para M$ teniendo servidores en *niX.

No es justo volver a un pueblo dependiente por que un político quiera una foto con alguien dándose la mano, (o lo que sea que se les ocurra).

Amen de todo lo anterior, tener que pagar más de 350U$S en licencias (S.O. Y Ofimática sólo considerando las versiones hogareñas), más adicionales para poder salvar los graves problemas de seguridad y mal desarrollo, por cada PC teniendo una alternativa más barata y de mejor calidad y plenamente accesible a nuestro conocimiento. No es tener más estatus, es menos inteligencia.

Las Mentiras

De estas hay muchas, pero en los últimos meses Don Bill sale a decir por allí que con el Open Source ningún programa se puede mejorar. Para mí, que he observado la evolución de GNU/Linux desde 1996 hasta el presente pude ver que ha mejorado mucho desde las versiones de esa época hasta hoy.
Por otro lado el nuevo CEO de Microsoft dice que Vista aún es un sistema en evolución. ¿No es mucho cobrar entre 35 a 400 U$S por una versión Beta de Vista?.

Una de dos. O mienten como para campeonato de truco o son un par de ignorantes. (Tzun Tsu nos dice que nunca se debe subestimar al rival), de estas 2 personas se puede decir muchas cosas pero no se confundan, No son ningunos Ignorantes.

Y la conclusión es:

La respuesta es SI, pero “Si no nos dejamos engañar”.

Si el negocio de una empresa es Vender Software, No dejarán que nadie piratee a menos que vea en ello una ventaja. Nadie te va a regalar software si no espera recuperar la inversión.

Si los cambios se dan pero no al tanto de hacer totalmente incompatible lo anterior ó por lo menos que haya herramientas que ayuden a la migración.

Si no aceptamos la dependencia.
Si el desarrollo de lenguajes ínter plataformas es equilibrado y parejo.
Si se valora no solo la novedad de los jóvenes sino también la experiencia de las personas más grandes.
Si los gobiernos consideran proteger a sus ciudadanos más que a las empresas.
Si no sectorizamos.
Si no criminalizamos lo nuevo.
Si aceptamos que estamos en un mundo para todos.
Si no matamos la invocación.
Si no nos dejamos imponer cosas defectuosas.
Si valoramos nuestra independencia económica e intelectual.
Si sabemos ver entre las mentiras.

Todo es cuestión de hacer las cosas bien y parejas. 2 cosas que a cierta gente de negocios propietarios les cuesta.
Y hay que saber, para que no nos dejemos engañar.

Claudio De Brasi.
doldraug@gmail.com
UL64.blogspot.com

En esta sección ingresamos todos los mails que se reciben a nuestra cuenta de email info@tuxinfo.com.ar. Si alguno no es publicado, es sólo por razones de espacio, de cualquier manera ni un solo mail no obtuvo respuesta.

IMPORTANTE. Los emails recibidos a nuestra cuenta electrónica no son editados ni corregidos como tampoco censurados tanto en la revista (rincón del lector) como tampoco en el sitio web www.tuxinfo.com.ar bajo comentarios. Únicamente se reemplazarán por "..." las palabras que puedan ser ofensivas.

Este mes por razones de espacio es que limitamos el ingreso de mails recibidos a los dos que quizás podrían catalogarse como los más importantes, eso no quiere decir que no sean respondidos todos los mails que recibimos mes a mes.

Ariel M. Corgatelli

Juano

Con un amigo decidimos crear un script para instalar los modems Huawei. El núcleo 2.5 en adelante lo reconoce perfecto, pero requiere firmware y configuración. Por eso hicimos un blog para brindar información y ayuda a los usuarios de dichos módems. El único modelo soportado por ahora es el SmartAX MT810, pero tenemos pensado agregarle más modems. Instala para Telefónica tanto como para Telecom.

Pensé que podría interesarles como un aviso, ya que muchos sufren un poco a la hora de configurar éste tipo de dispositivos. Gracias y disculpen la molestia.

La página es: huawayes.wordpress.com

Tuxinfo

Muchas gracias Juano por enviarnos este correo, el mismo además de ser publicado en la sección Rincón va estar ingresado en las páginas recomendadas ya que es de suma utilidad.

Saludos, Ariel.

John Drummond Aravena

Aprovecho de saludarlos y felicitarlos por la gran labor que desarrollan.

En mi lector rss tengo un canal a Espacio Linux donde me llegó un link a vuestra revista, mas encima libre descarga.

Yo lo descargue y lo leeré.

Un gran abrazo y sigan adelante que grupos de personas como el suyo engrandecen no solo internet, si no el mundo y lo mas preciado de la humanidad "el conocimiento" gracias a ustedes uno va aprendiendo y metiéndose en este mundo.

Tal vez uno, comparado con ustedes es solo un aprendiz de brujo….pero una forma de retribuir es enseñar lo que uno va aprendiendo y de quien lo aprendió

Atte.

Tuxinfo

Muchas gracias John por tus comentarios, estos mismos son los que hacen que sigamos adelante con más y más fuerza, con respecto al pack Tuxinfo te adjunto el enlace desde el cual podrás obtenerlo.

http://www.tuxinfo.com.ar/tuxinfo/?page_id=63

Saludos, Ariel.


TUX
INFO
WWW.TUXINFO.COM.AR